ROLE PLAYING GAME

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

DRAGÃO BRASIL

TRAMA

PLANE SCAPE
Novos planos de existência no AD&D

GURPS CYBERPUNK
Tecnologia e violência à vontade

WRAITH - THE OBLIVION
Os fantasmas são os astros deste RPG

CASTLE FALKENSTEIN
Uma Europa bem diferente neste jogo de época

AVENTURAS PRONTAS:

D&D - A VINGANÇA DE SLASH CALLIBER
A batalha contra um cavaleiro morto-vivo

GURPS - A SALVAÇÃO DA TERRA
A derrota final dos invasores

HERO QUEST
Tudo sobre a nova mania nacional

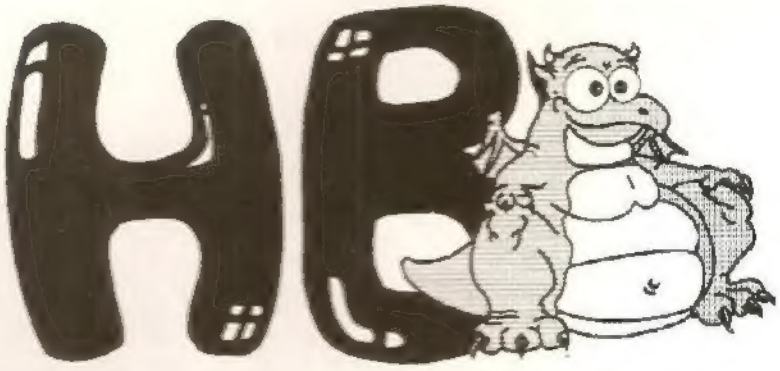
ANO 1 - NÚMERO 3 - PREÇO R$ 2,50

Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea): R$ 3,25

DESCUBRA ESTE TESOURO!

Nós temos aquele RPG que você sempre quis com preços que detonam a concorrência.

Vampire (Imp)	32,50
Clan Books	13,00
Werewolf (2nd Ed)	32,50
Magic The Gathering (baralho)	10,00
Booster Pack (pacote)	3,00
Shadowrun	37,50
Jyhad	12,00
Star Wars	35,00
Ars Magica	32,50
The Masquerade (2nd Ed)	23,60
Earthdawn	30,00
Wraith	32,50



HB - O RPG LEVADO A SÉRIO

Atendemos a todo o Brasil via fax, telefone e BBS. Não cobramos frete*

Linha direta HB: seu plantão de dúvidas com os mestres profissionais da nossa equipe.

Acesse a nossa BBS das 18hs às 9hs. Vendas 24 horas.

ATENDEMOS TODO BRASIL 24 HORAS

HB JOGOS E MODELISMO

SCLN 307 - BLOCO E - LOJA 28 - ASA NORTE - TEL.: (061) 274-7522 - FAX: (061) 347-4128 - CEP 70746-550 - BRASÍLIA - DF

* PARA COMPRAS ACIMA DE R$ 50,00

BRASIL DRAGÃO

ESPECIAL

HERO QUEST - pág. 8
Não é RPG, mas está fazendo a cabeça de milhares de jogadores

D&D

A VINGANÇA DE SLASH CALLIBER - pág. 12
Uma aventura colossal para D&D, como novos monstros e uma arma mágica bem diferente

GURPS

GURPS CYBERPUNK - pág. 28
O livro-suplemento cheio de personagens sacanas e armas alucinantes

A SALVAÇÃO DA TERRA - pág. 30
A segunda e última parte da batalha para salvar a Terra de uma invasão alienígena

RPG NO PC

AMAZON - pág. 42
A solução de uma aventura clássica, igual aos antigos seriados de TV

STORYTELLING

WRAITH - THE OBLIVION - pág. 38
Prepare-se! aqui você interpreta personagens apavorantes do além-túmulo

OUTROS SISTEMAS

CASTLE FALKENSTEIN - pág. 36
RPG na Europa Vitoriana, com máquinas a vapor e regras de época

AD&D

PLANESCAPE - pág. 20
O mundo que liga todos os outros mundos

THE WORLDS OF TSR - pág. 22
As melhores ilustrações dos universos de AD&D

ARSENAL ORIENTAL - pág. 24
Itens mágicos orientais para uma aventura garantida.

SEÇÕES

NOTÍCIAS DO BARDO ..... *PÁG. 5*
DICAS DE MESTRE ..... *PÁG. 6*
BARRAQUINHA DO ORC ..... *PÁG. 47*
PERGAMINHOS DOS LEITORES ..... *PÁG. 48*

CAPA: ILUSTRAÇÃO DO JOGO HERO QUEST

O DRAGÃO CRESCEU!

É isso mesmo. Sua revista favorita de RPG mudou de nome, e agora chama-se DRAGÃO BRASIL. Por quê? Ora, para evitar que continuem nos confundindo com a Dragon americana da TSR. Chega de mal-entendidos!

Mas as novidades não ficam só nisso. Temos duas outras grandes notícias para você:

Neste número, inauguramos uma seção para a série STORYTELLING. Seus títulos (Vampire, Werewolf, Street Fighter, etc.) formam um time poderoso, que já não merece ficar relegado à categoria de "Outros Sistemas". Daqui por diante, Vampire e seus "irmãos" terão espaço fixo em nossas páginas;

Estamos publicando o resultado da I SUPERPROMOÇÃO DRAGON - e, mesmo que sua frase não tenha sido escolhida, você saiu ganhando assim mesmo. Explicando: com base nas centenas de cupons enviados para a promoção, fizemos uma contagem para descobrir quais os RPGs favoritos de nossos leitores - e agora poderemos planejar melhor o espaço que cada jogo vai ocupar na revista. Você pode conferir o resultado da pesquisa aí ao lado, nas Notícias do Bardo.

Agora ninguém segura!

BRASIL DRAGÃO

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella
Editora Assistente:
Andrea Calmon

Pesquisa: Iracema Braga
Secretária Editorial: Bernadete Salles
Atendimento:
Luzia Begalli
Diretora de Arte:
Milena Stocco
DTP:
Helton Fernandes
Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:
Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Follker, Luigi (textos); Marcelo Cassaro (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento:
W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

Luigi Sortudo ataca de novo, cantando para você as novidades dos reinos mais distantes

OS ELEITOS

Com base nas centenas de cupons enviados à 1ª SUPERPROMOÇÃO DRAGON, fizemos um censo para determinar quais os sistemas de RPG preferidos por nossos leitores. Este é o resultado:

1) DUNGEONS & DRAGONS (32,4 %)
2) GURPS (25,8 %)
3) ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (10,6 %)
4) HERO QUEST (6,8 %)
5) VAMPIRO: A MÁSCARA (5,0 %)
6) TAGMAR (4,7 %)
7) AVENTURAS FANTÁSTICAS/DUNGEONEER (4,4 %)
8) DRAGON QUEST (3,1 %)
9) O DESAFIO DOS BANDEIRANTES (1,1 %)

OUTROS (STAR WARS, DEMOS, SHADOWRUN, ETC.) (6,1 %)

MAIS CARDS SPELLFIRE

Dizem as "más línguas" que Spellfire, o jogo de cartas colecionáveis da TSR, foi feito às pressas para pegar carona no sucesso de Magic - the Gathering. E deve haver alguma verdade nisso, porque nenhuma ilustração foi produzida para Spellfire: as figuras das cartas foram todas reaproveitadas de outros produtos AD&D.

Para consertar essa presepada, a TSR está lançando dois novos produtos Spellfire: uma segunda edição do baralho, com algumas cartas modificadas e outras trocadas - como novas ilustrações; e uma nova série de pacotinhos Booster Packs, com cartas de Ravenloft - um mundo que ficou de fora do primeiro Spellffire, apesar de incluído nos anúncios. Agora, com essas modificações, Spellfire ganha novas chances de se tornar um adversário à altura de Magic.

MULHERES MACHONAS

Depois de seu cômico *TWERPS* - um RPG de gozação, que é uma sátira debochada de todos os outros -, a Devir Livraria lança, agora, *MULHERES MACHONAS ARMADAS ATÉ OS DENTES*. No jogo, todos os personagens são mulheres gatíssimas que enfretam perigos e arrancam suspiros dos homens - no melhor estilo Sonja, Chun Li e Rypley. As regras são hilárias: as personagens ganham pontos de Visual (a medida da sua "gatice") se usarem saltos altos, mas perdem pontos se usarem armaduras para cobrir seus corpinhos; e os inimigos do jogo são coisas ridículas do tipo Gatinhos do Inferno, Porcos Chauvinistas e Estudantes de República Travados. O jogo não tem chance de virar nenhum clássico, mas garante boas risadas para uma tarde ou duas. Vale também pelas gatas desenhadas por Álvaro Omine, artista que também ilustrou a versão nacional do GURPS Supers.

O livro tem apenas 16 páginas e foi distribuído gratuitamente pela Devir, no mais recente RPG São Paulo, realizado no Tênis Clube Paulista em outubro. Quem não foi ao encontro pode comprar o jogo em livrarias especializadas.

NOVO ESPAÇO DE RPG

No último dia 3 de novembro, os RPGistas da Zona Sul de São Paulo ganharam seu próprio point: uma nova filial da livraria FORBIDDEN PLANET, com produtos de RPG e mesas à vontade para grupos de jogadores. O endereço é: Avenida Ibirapuera, 2473, perto do Largo Moema. Fone: (011) 240-3213.

LOROTA DO BARDO...

Está sendo lançado no Brasil o RPG MÃO GRANDE, no qual o jogador deve interpretar personagens como Collor, PC Farias, João Alves e outros. O objetivo do jogo é enganar o povo o máximo possível, aproveitando para limpar os cofres públicos. Cada aventura concluída dá aos personagens Pontos de Nariz. Se reunir esses Pontos suficientes, o personagem consegue ser reeleito para mais um mandato...

COMO SER UM MESTRE

Ao Mestre de Jogo cabe uma grande responsabilidade no RPG: tornar a aventura emocionante

Game Master, Dungeon Master, Mestre de Jogo ou simplesmente Mestre. Os nomes são muitos, mas o significado é o mesmo: o Mestre é aquele que guia os jogadores em sua jornada através dos mundos fantásticos do RPG. Se o jogo de RPG é considerado uma aventura, o Mestre é o roteirista dessa aventura. Todo-poderoso em seus domínios, ele cria os perigos a serem enfrentados pelos heróis. Coloca armadilhas em seu caminho, espalha monstros pelas cavernas, concede grandes poderes aos vilões - mas também esconde tesouros valiosos e artefatos mágicos para recompensar os aventureiros por sua coragem.

Muitos mitos cercam os Mestres de Jogo: quem são? O que fazem? Como conquistam esse título pomposo? Eles são mais inteligentes ou experientes que os outros jogadores? Leva muito tempo para se tornar um Mestre? Exige muito esforço?

Qual nada! Qualquer jogador de RPG, experiente ou não, pode ser um Mestre. Até mesmo alguém que NUNCA jogou RPG antes pode vir a se tornar Mestre. As únicas exigências são um pouco de imaginação, sensatez e - principalmente - um bom conhecimento das regras do jogo.

MESTRANDO UMA PARTIDA

Vamos imaginar que você é uma pessoa audaciosa que resolve se tornar RPGista. Vá até sua loja ou livraria favorita, escolha o RPG que mais lhe agradar e compre-o. Leve para casa e leia as regras com atenção. Muito provavemente, quando reunir seus amigos à volta da mesa para a partida, VOCÊ será o Mestre. Viu como é fácil?

Comece explicando aos jogadores como funciona este jogo tão diferente. Diga que, no RPG, cada jogador deve interpretar um herói (só players experientes podem jogar com mais de um personagem). Deixe então que os jogadores inventem seus personagens favoritos, seguindo sua orientação. Ou, melhor ainda, prepare alguns personagens prontos com antecedência e depois deixe que eles escolham.

Bem, você já tem os heróis da história. Agora falta a própria história - ou *aventura*, como chamamos no RPG. A aventura é o desafio que será proposto aos heróis, e geralmente será entrar em uma catacumba em busca de tesouros. Quase todos os RPGs vêm com uma aventura pronta para auxiliar os Mestres iniciantes. Use-a. Será melhor que você tenha lido toda a aventura com antecedência, para evitar chateações no meio do jogo.

Agora vem a parte difícil do cargo de Mestre: apresentar a história aos jogadores. Se isso não for feito direito, eles não vão pegar o espírito do jogo. Você precisa colocar o jogo na imaginação deles - afinal, além de roteirista, você também é o narrador. Seja dramático. Capriche no tom de voz. Se quiser, crie um clima tenebroso com velas e uma música de fundo. Vale tudo!

A JUSTIÇA DO MESTRE

Bem, a aventura começou! A euforia toma conta, os jogadores exploram as possibilidades de seus personagens. Começam a matar goblins, escutar atrás das portas e vasculhar paredes em busca de passagens secretas. Deixe que fiquem à vontade. Você está conseguindo, está atingindo o objetivo do RPG: ninguém ganha e ninguém perde, todos se divertem. Mas tenha cautela! Se não souber dosar os ingredientes agora, vai colocar tudo a perder!

Como Mestre de Jogo, você é um verdadeiro deus! Pode criar um terremoto que faça desabar a caverna sobre os heróis, ou fazer surgir um dragão que matará todos com um único sopro de fogo. Isso é válido pelas regras, mas, se fizer isso, os jogadores vão se chatear. Talvez não queiram jogar de novo. É preciso ser um deus generoso e bondoso para evitar essa tragédia. Não exagere nos perigos, não use monstros demais. Coloque alguns tesouros nos bolsos dos inimigos derrotados, para que os jogadores sintam-se recompensados. E guarde aquele dragão poderoso para o final da aventura, quando os heróis já tiverem encontrado algumas armas e armaduras mágicas para melhorar suas chances. Será um clímax perfeito.

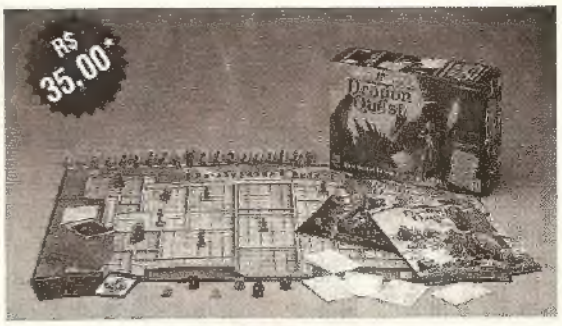
Por outro lado, você não pode deixar as coisas fáceis DEMAIS. Nenhuma partida de RPG tem graça se não há perigo, emoção, aventura. Dê aos heróis boas batalhas. Na hora de escolher os monstros, não fique restrito apenas aos kobolds, goblins e orcs manjados. Use monstros exóticos e desconhecidos. Incentive os jogadores a usarem o cérebro de vez em quando (é mais fácil vencer um gigante com uma boa mentira do que com uma espada). Se ficarem convencidos demais, obrigue-os a fugir de uma luta pelo menos uma vez. Tente não matar ninguém, a menos que o jogador faça uma burrice tão grande que isso seja inevitável. Mesmo assim, você pode ressuscitá-lo depois com alguma poção mágica.

Esse é o papel do Mestre de Jogo. Se fizer tudo direito, os jogadores vão ficar satisfeitos com a brincadeira. E, se achar que não se divertiu tanto quanto eles, espere só: pode estar certo de que pelo menos um dos jogadores pedirá para ser o Mestre na próxima aventura...

PALADINO

Para ingressar no fantástico mundo dos jogos RPG, experimente um destes conjuntos especiais da FORBIDDEN PLANET para iniciantes:

DUNGEONS & DRAGONS (REF 1)
O RPG mais famoso de todos os tempos. Aventuras em um reino de espada e magia, onde você enfrenta dragões e feiticeiros poderosos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.



DRAGON QUEST (REF 2) **- IDEAL PARA INICIANTES DE QUALQUER IDADE**
Jogo introdutório ao RPG. Desafios constantes em masmorras repletas de monstros e tesouros mágicos. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.

IMPORTADOS

D&D - The Goblin's Lair (REF 19)	R$ 24,28	Street Fighter - (RPG) (REF 26)	R$ 21,41
D&D - The Haunted Tower (REF 20)	R$ 24,28	Street Fighter Storyteller Screen (REF 27)	R$ 14,25
D&D - The Dragon's Den (REF 21)	R$ 24,28	Castle Falkenstein (REF 47)	R$ 35,80
AD&D - Monstrous Manual (REF 22)	R$ 32,12	Wraith (REF 45)	R$ 35,80
AD&D - First Quest (c/ CD) (REF 25)	R$ 56,99	Planescape (REF 49)	R$ 38,62
AD&D - Karameikos (c/ CD/áudio) (REF 24)	R$ 56,99	Worlds of TSR (REF 50)	R$ 32,12
AD&D - Monstrous Comp. Mystara (REF 26)	R$ 23,17		

Hero Quest (REF 3) **- R$ 34,00**
O Retorno de Witch Lord (10 buscas) (REF 4) **- R$ 14,75**
Armadilha em Keller's Keep (10 buscas) (REF 5) **- R$ 14,75**
GURPS Básico - o único RPG universal em língua portuguesa. Você escolhe o tema - desde fantasia medieval a ficção científica. Manual básico completo, e livros-suplementos avulsos para enriquecer seu jogo.
GURPS Básico 2ª edição (REF 6) **- R$ 26,00**
GURPS Pack c/ escudo (REF 6.1) **- R$ 30,00**
GURPS escudo (REF 6.2) **- R$ 6,00**
GURPS Fantasia (REF 7) **- R$ 21,60**
GURPS Magia (REF 8) **- R$ 21,60**
GURPS Cyberpunk (REF 9) **- R$ 21,60**
GURPS Viagem no Tempo (REF 10) **- R$ 21,60**
GURPS Supers (REF 11) **- R$ 23,60**
GURPS Supers Pack c/ minisérie "cartas selvagens" (REF 11.1) **- r$ 27,60**
VAMPIRO: A Máscara - um fascinante RPG de terror, onde você entra na pele de um vampiro que luta para conter o lado negro de sua alma. Recomendado para adultos. Livro com capa dura, papel especial e encadernação luxuosa. (REF 12) **- R$ 36,00**

*** ATENÇÃO: Para pedidos pelo correio, acrescente R$ 2,90 no valor total do cheque, para despesas de postagem.**

SOLICITE CATÁLOGO

O Desafio dos Bandeirantes - Genuinamente brasileiro, este RPG coloca você em pleno Brasil colonial de 1650.
O Desafio dos Bandeirantes (REF 13) **- R$ 16,00**
A Floresta do Medo/O Engenho-2 Aventuras Prontas (REF 14) **- R$ 7,00**

TAGMAR - o primeiro RPG totalmente nacional! Manual de instruções completo, e livros avulsos com mais aventuras e monstros.
Tagmar - Livro Básico (REF 15) **- R$ 18,00**
A Fronteira - 3 Aventuras Prontas (REF 16) **- R$ 7,00**
Arado de Ouro (1 aventura) (REF 16.1) **- R$ 5,00**
Livro de Criaturas (REF 17) **- R$ 8,00**

Demos Corporation - RPG de espionagem. Seja um agente secreto supertreinado, no melhor estilo James Bond. Livro com a capa dura.
Demos Corporation (REF 18) **- R$ 26,50**

Na FORBIDDEN PLANET você ainda encontra tudo para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, GREYHAWK, DARK SUN, ETC...), e todos os outros RPGs importados - além de um sortimento de dados especiais, posters, camisetas, cards, quadrinhos, miniaturas de chumbo e tudo para plastimodelismo.

FAÇA SEU PEDIDO

Preencha o cupom abaixo e anexe o nº do vale postal ou um cheque nominal à FORBIDDEN PLANET. Envie tudo para a Caixa Postal 6656- CEP 01064-970 - São Paulo - SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio. Ou então visite uma de nossas lojas nos endereços abaixo:

Forbidden Planet

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
São Paulo - SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468
INFORMAÇÕES SOBRE DATA DO ENVIO DE PEDIDOS FEITOS PELO CORREIO:
TEL. E FAX: (011) 255-0959

FILIAIS:
Rua Gabus Mendes, 29 (travessa da 7 de Abril Centro) - Tel. (011) 255-0959 - 259-8963
São Paulo - SP
Av. Ibirapuera, 2473 Tel.(011) 240-3213
São Paulo - SP
Shopping La Plage - Cj. 144 - Tel. (0132) 87-1025 - Guarujá - SP

VALE XEROX

SIM, desejo receber em minha casa os jogos abaixo assinalados e para isso estou enviando nº do vale postal ou cheque nominal nº.....
do banco.....no valor de.....NOME: .....
ENDEREÇO: .....
TEL.....CEP:..... CIDADE ..... ESTADO.....

REF 1 ☐ REF 2 ☐ REF 3 ☐ REF 4 ☐ REF 5 ☐ REF 6 ☐ REF 6.1 ☐ REF 6.2 ☐ REF 7 ☐ REF 8 ☐ REF 9 ☐ REF 10 ☐ REF 11 ☐ REF 11.1 ☐ REF 12 ☐ REF 13 ☐ REF 14 ☐ REF 15 ☐
REF 16 ☐ REF 16.1 ☐ REF 17 ☐ REF 18 ☐ REF 19 ☐ REF 20 ☐ REF 21 ☐ REF 22 ☐ REF 23 ☐ REF 24 ☐ REF 25 ☐ REF 26 ☐ REF 27 ☐ REF 47 ☐ REF 48 ☐ REF49 ☐ REF 50 ☐

HERO QUEST

Não é RPG, mas todo o país está jogando

Uma massiva campanha publicitária da Estrela vem atingindo o público infanto-juvenil. Uma campanha que inclui anúncios em revistas e gibis, um caprichado comercial de TV - com cenários sombrios e monstros tenebrosos - e um Campeonato Nacional, que teve sua grande final disputada no Shopping West Plaza, e que premiou o campeão com um microcomputador.

Essa é a campanha de HERO QUEST - um jogo especial, que está aguçando a curiosidade de todos. O que é? Como se joga? Por que ele é tão diferente?

O segredo de HERO QUEST é que ele tem vários elementos de um RPG de fantasia medieval: cada jogador usa um personagem heróico, usando espadas e magias contra o exército inimigo. Os heróis percorrem um labirinto subterrâneo, um *dungeon*, lugar repleto de monstros, armadilhas e tesouros. E, por trás de tudo, um dos jogadores faz o papel de um Mestre poderoso.

Sim, tudo isso se parece com RPGs como *Dungeons & Dragons*, *GURPS Fantasy* ou *Tagmar*. A diferença é que HERO QUEST é jogado sobre um tabuleiro, onde são colocadas peças coloridas - algumas bem trabalhadas, como miniaturas plásticas e cartonadas de mobília medieval. Esses apetrechos dão ao jogo um belíssimo visual e evitam que os jogadores tenham que ficar imaginando toda a cena: o Bárbaro está ali, o trono está lá e o Orc está acolá - para todo mundo ver.

OS HERÓIS CONTRA ZARGON

Apesar de conter todos os elementos básicos de um verdadeiro RPG, HERO QUEST é muito simples. Um pequeno manual de 27 páginas resume todas as regras, e pode-se aprender o jogo em apenas uma tarde. Podem jogar de 2 a 5 pessoas, mas o ideal mesmo são cinco participantes. Quatro delas deverão escolher para si um dos seguintes personagens:

O BÁRBARO: com seu torso nu, cabelos longos e montes de músculos, é um guerreiro no bom estilo Conan. Dentre todos, é o que se sai melhor em combate físico;

O ANÃO: apesar de baixinho, é 100% músculos! Bom de briga como o Bárbaro, também sabe desarmar armadilhas.

O MAGO: não é adepto dos combates corporais. Sua especialidade é atacar com feitiços.

O tabuleiro de Hero Quest: salas e mobília para criar clima

O ELFO: uma raça com olhos amendoados e orelhas pontudas. Pode lançar feitiços como o mago - mas, ao contrário deste, sabe lutar com armas.

Cada jogador tem uma **Carta de Personagem**. Ela lembra muito as fichas de outros sistemas de RPG, mas é muito mais simples. Cada carta exibe um desenho colorido e apenas quatro atributos (uma Planilha de Personagem de *GURPS* ou *AD&D* pode ter *dezenas* deles). Os atributos são: *Dados de Ataque*, *Dados de Defesa*, *Pontos Físicos* e *Pontos Mentais*. Uma segunda ficha, descartável, serve para anotar os tesouros encontrados e as mudanças nos atributos dos personagens.

O quinto jogador será o vilão **Zargon**, um superpoderoso feiticeiro que controla legiões de monstros. A esse jogador cabe um papel fundamental em HERO QUEST: contar a história aos outros jogadores, apresentar-lhes seu desafio e descrever as cenas. Ele controla o tabuleiro, o labirinto secreto de pedra onde se passam as aventuras. O jogador Zargon coloca diante de si o **Painel de Informações**, um pequeno biombo de papel-cartão - o famoso *shield*, velho conhecido dos Mestres de RPG. O Painel serve para proteger a anotações do jogador Zargon, ocultando dos outros jogadores a localização dos monstros, tesouros e armadilhas no tabuleiro.

Até aí, Zargon se parece com qualquer Mestre de RPG. Mas não é nada disso. Há uma grande diferença entre Zargon e um Dungeon Master de *D&D*, por exemplo: ele joga CONTRA os outros jogadores. Não precisa ser magnânimo ou imparcial, nem tomar cuidado para não matar os heróis. Ele é um jogador e, como tal, buscará a vitória - usando todos os recursos que as regras lhe permitirem. Esse tipo de papel é ótimo para alguém que nunca foi Mestre de RPG, e que não saberia dosar o perigo na aventura. Para Zargon, a regra é bem mais simples: cair de pau em cima dos heróis!

AS BUSCAS

Em HERO QUEST as aventuras são chamadas Buscas, sendo cada uma parte de uma grande saga - ou *campanha*, como costumamos chamar em RPG. Cada busca é dividida em três partes: o **Texto do Pergaminho**, que contém a história do desafio dos heróis, e deve ser lido para os outros jogadores por Zargon ("Vocês devem destruir Verag, o asqueroso gárgula que se esconde nas catacumbas", e por aí vai...); o **Mapa da Busca** mostra os locais do tabuleiro onde Zargon deve posicionar mobília, monstros e armadilhas; e as **Notas da Busca** explicam o que ocorre em determinadas salas e detalham as situações que os heróis terão que enfrentar ("Esta arca de tesouro está vazia", "As armas deste suporte de armas estão enferrujadas", etc...).

O Anão, o Elfo, o Bárbaro e o Mago:
fichas de personagens simples e sem complicações

A Busca só será completada com sucesso quando os heróis tiverem alcançado o objetivo proposto por Zargon e retornarem para o ponto de partida. Terminada a Busca, os heróis podem gastar seus tesouros no **Armorial** - local onde se vende armas e objetos mágicos.

SIMPLICIDADE

O sistema de combate entre monstros e heróis é extremamente simples e engenhoso: o atacante joga certa quantidade de dados - quantidade indicada em seu atributo *Dados de Ataque*. O defensor, por sua vez, pode evitar o golpe ou diminuir o dano jogando seus *Dados de Defesa*. Quanto maior a quantidade de dados na jogada, maior a chance de sucesso no ataque ou defesa. Na verdade, esse sistema não passa de uma versão simplificada das regras dos RPGs da editora White Wolf - como *Vampire*,

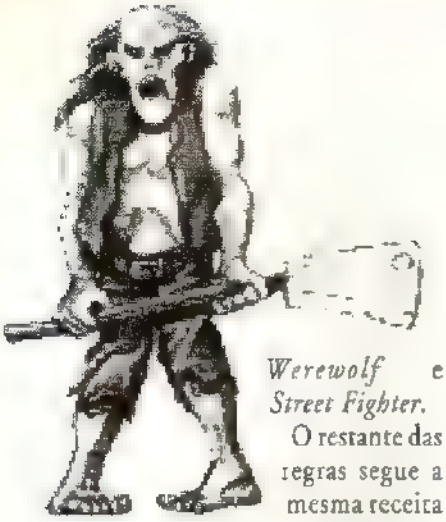
E A AVENTURA CONTINUA.....

A caixa original de HERO QUEST vem com 14 Buscas que, uma vez usadas, não servem para novas partidas com os mesmos jogadores. Nada impede, claro, que um jogador Zargon mais inventivo possa criar suas próprias Buscas.

Mesmo assim, a Estrela resolveu apostar mais no sucesso do jogo - e lançou os **Kits de Aventuras**, *duas caixas avulsas, cada uma contendo mais dez Buscas para serem usadas no HERO QUEST. Além das Buscas propriamente ditas, as caixas contêm novas miniaturas de monstros, novas cartas, e uma nova prancha de pisos - com idéias diferentes para modificar o tabuleiro, como salas giratórias, pedras rolantes, escadas...*

ARMADILHA EM KELLAR'S KEEP: a tradução correta do título seria **Armadilha no Forte de Kellar.** *As dez Buscas desta caixa acontecem em Karak Varn, uma gigantesca fortaleza construída por anões. Hoje o lugar está tomado por orcs e goblins, e eles mantêm o Imperador e seu exército prisioneiros ali. A missão dos heróis é, no decorrer das Buscas, invadir Karak Varn e resgatar o Imperador.*

O RETORNO DE WITCH LORD: o vilão Witch Lord, que os heróis enfrentaram e derrotaram durante as Buscas da caixa original, está de volta. Ele retornou à cidade caída de Kalos, onde reúne um exército de mortos-vivos para atacar o Império. Os heróis terão que enfrentar inimigos poderosos - como Skulmar, Capitão da Legião Esquecida, e Kessandria, a Rainha Feiticeira - antes de reencontrar Witch Lord para a batalha decisiva.



Werewolf e *Street Fighter*.

O restante das regras segue a mesma receita de simplicidade: os jogadores que podem lançar magias (o mago e o elfo) recebem Cartas de Feitiços. Cada carta é um feitiço que, uma vez utilizado, é descartado do jogo. Alguns dos servos de Zargon também podem usar feitiços, chamados Magias do Caos.

E há, é claro, tesouros. Os tesouros estão escondidos nas salas, à medida em que se explora o tabuleiro. O jogador deve declarar que procura tesouro em um aposento e sacar uma carta do monte de Cartas de Tesouro. Ele pode conseguir algo valioso, como armas mágicas ou poções encantadas mas também pode ser atacado por um Monstro Errante que estava escondido na sala, ou então ser vítima de uma Carta de Azar: o chão pode ceder sob seus pés ou uma seta escondida pode disparar de uma parede e acertar o herói.

MONOTONIA NO JOGO

Claro que toda essa simplicidade tem seus efeitos colaterais. Assim com é fácil de jogar, HERO QUEST também é fácil de enjoar: poucas coisas mudam no decorrer das partidas. Os heróis não ficam mais poderosos, e não ganham Pontos de Experiência, como acontece nos RPGs. Na melhor das hipóteses, ele pode aumentar seu arsenal de armas e armaduras mágicas - e apenas isso. Outro ponto crítico do jogo é que todas as Buscas usam o mesmo tabuleiro. Cada Busca aproveita a disposição das salas e portas de uma maneira diferente, mas isso não ajuda muito. A história é sempre a mesma: chegar ao labirinto por uma escada em caracol, atingir um objetivo e retornar - sem requintes encontrados em RPGs mais avançados, como viajar de navio ou se aventurar em uma cidade.

Há ainda algumas incoerências: uma porta aberta jamais poderá ser fechada de novo, o que não acontece na vida real. E os monstros nunca caem nas armadilhas, bem como não podem utilizar passagens secretas ou abrir portas

Contudo, mesmo com todas essas limitações, HERO QUEST é exatamente o que se propõe: um jogo elementar, de fácil aprendizado, que serve de trampolim para RPGs mais audaciosos. Ele é a ponte entre o aspirante tímido e o RPGista fera. Seu bonito visual e pouco texto atrai jogadores novatos, que normalmente ficariam assustados diante de um *GURPS* ou *VAMPIRO*, por exemplo. Embora desprezado e rechaçado por players experientes, HERO QUEST é o maior responsável pelo aumento do número de RPGistas por todo o Brasil. E merece as devidas honras.

A Estrela acertou em cheio na escolha do slogan para seu HERO QUEST: "O ABC do RPG para quem tem Q.I."

ROBERTO DE MORAES

O Gárgula: um dos servos malignos de Zargon

A VINGANÇA DE SLASH CALLIBER

Um velho forte nas montanhas com rumores de ser mal-assombrado e estar repleto de tesouros. Uma aventura para jogadores mais experientes.

A indústria de brinquedos Grow colaborou muito para o crescimento da comunidade RPGista brasileira, trazendo para cá o clássico *Dungeons & Dragons*. Infelizmente, depois de dar a milhares de jogadores um gostinho de paraíso, a Grow abandonou-os: é que, pelas regras do *D&D* publicado aqui no Brasil, um personagem só pode chegar ao nível 5. Para ir além, é necessário o livro *Rules Cyclopedia* - que ainda não existe em português e só pode ser encontrado em umas poucas livrarias especializadas.

É esse o caso de seu grupo de jogadores? Já são tarimbados em *Dungeons & Dragons*? Seus personagens já chegaram ao nível 5 e não podem progredir? Estão ficando chatos? Você, DM, já está ficando sem idéias para aventuras? Nesse caso, aqui está uma aventura que vai surpreender os jogadores e mudar seus personagens - ou pelo menos um deles - para sempre!

"A Vingança de Slash Calliber" é uma aventura para 4-5 personagens de nível 5 - mas também serve para personagens mais fracos. No grupo de heróis deve haver pelo menos um clérigo, pois não vão faltar mortos-vivos a serem esconjurados. Também recomenda-se que cada personagem tenha pelo menos uma arma mágica ou outro item mágico que provoque dano, já que alguns monstros presentes na aventura são invulneráveis a armas normais.

A ESPADA ENCRENQUEIRA

Nada de taverna desta vez. Nossa aventura começa na loja de armas da cidade, chamada *"Elo de Aço"*. Os heróis estão comprando cordas, lanternas e outros equipamentos. A maioria das armas e armaduras são forjadas por um anão chamado Vendris, o dono da loja e velho conhecido dos heróis.

O velho Vendris sorri enquanto aplica marteladas na espada incandescente, e o cheiro de ferro quente permeia o ar. Ele gosta de seu trabalho, vocês sabem - e gosta de vocês, já que são fregueses assíduos e sempre aparecem com armas, armaduras e escudos para serem consertados. Vendris também gosta de ouvir as histórias de suas aventuras enquanto trabalha.

"E então, meus jovens?" Pergunta ele, sempre martelando. "O que fizeram em sua última aventura? Mataram muitos goblins? Espero que sim. Eu detesto, eu realmente ODEIO goblins!"

Aproveite esta parte da história para descontrair os jogadores. Incentive-os a se lembrarem dos detalhes de sua última aventura. Se os jogadores mentirem, não ligue - a menos que sejam Leais. Diga que Vendris fica especialmente satisfeito se ouvir falar que os aventureiros mataram muitos orcs, goblins, hobgoblins ou goblins-gigantes.

De repente, vocês percebem uma espada longa meio escondida em uma das prateleiras. Ela sempre esteve ali, desde a primeira vez em que vocês pisaram na loja - mas só agora reparam bem nela: parece ser de excelente qualidade, mas é de aparência muito antiga. O anão nota que vocês a estão examinando e diz:

"Oh, espero que não estejam pensando em adquirir essa arma, meus jovens! É a peça mais preciosa da minha loja, antiquíssima, de fino acabamento. Vocês não teriam condições de pagá-la."

Só isso bastará para atiçar a curiosidade dos jogadores. Se um feitiço de Detectar Magia for lançado, o mago, clérigo ou elfo verá a espada brilhar. Verifique se algum deles propõe um bom preço pela arma - afinal, aventureiros de nível 5 devem ter uma boa quantidade de tesouro acumulado. Deixe claro que apenas um herói poderá usar a espada, não permita que dois ou mais deles juntem suas economias para a compra.

O herói pode até chegar a propor uma troca por alguma arma ou armadura mágica que já possua. Depois de muita negociação, o anão acabará cedendo e venderá a espada a um dos jogadores. De qualquer forma, certifique-se de que um deles ficará com a espada. Toda a aventura depende disso.

Vocês deixam a "Elo de Aço", pensando em visitar a taverna local para ouvir boatos que levem a novas aventuras. Quando estão na rua, contudo, ouvem uma voz próxima falar em idioma comum.

"Finalmente vamos ter peleja!"

Se os personagens olharem em redor, não verão ninguém. Deixe que procurem até se cansarem. Assim que retomarem o caminho da taverna, a voz soa novamente:

"Vamos lutar, seu covarde, filho de um Orc fedorento!"

Nesse exato momento, um guerreiro grandalhão e mal-encarado está passando pelos heróis em sentido contrário. Ele escuta a frase e volta-se para o portador da espada:

"Está procurando encrenca, não é? Pois agora veremos quem é filho de um Orc..."

O guerreiro (Classe de Armadura 3; 3 Dados de Vida; 15 PVs; 1 Ataque com espada; Dano de 1d8+2) saca sua espada e prepara-se para a luta.

Duas coisas podem acontecer: o herói pode enfrentar o guerreiro em combate. Ele não lutará até a morte: desistirá se perder mais de 6 Pontos de Vida, e irá embora. Se o herói usar a arma nova no combate, descobrirá que é uma espada mágica +3 nos ataques e nos danos.

Pode ocorrer também que os personagens consigam evitar a luta - com feitiços, subornos ou pedidos de desculpas. De qualquer forma, depois que o guerreiro vai embora, a voz retorna:

"Puxa, estou mesmo com saudades de uma peleja das boas!"

Nessas alturas do campeonato, os jogadores já deverão ter percebido que a voz vem DA ESPADA. Se algum personagem olhar para a espada e perguntar-lhe se pode falar, ela dirá simplesmente:

"Ué?! E todos não falam?"

Providencie para os jogadores uma boa conversa com a espada mágica. Ela dirá o seguinte:

"Oh, desculpem-me por colocar vocês em confusão. Há muito tempo não sinto o tinir do aço, o rugir das fagulhas, o respingar do sangue... eu sinto falta disso, sabem? Me amarro em pelejas! Acho que nasci para esse negócio!

"Meu nome é SLASH CALLIBER, e eu pertencia a um cavaleiro chamado Ratchet Starscreen. Ele era gente finíssima, sempre me levava para passear e degolar vilões. Grande sujeito! Só que, um dia, ele resolveu enfrentar um tal Lorde Kragan - um Cavaleiro Morto-Vivo, muito poderoso. O bom Ratchet até que agüentou bem a investida de suas tropas de Soldados Mortos, mas não teve a mesma sorte contra Kragan em pessoa. Ele morreu. Tadinho!

"Depois da batalha, fiquei largado ali. Um gaiato qualquer me encontrou e vendeu-me para o velho Vendris. Ah, até que ele é um anãozinho legal. Cuidou bem de mim, não me deixou enferrujar. Pena que não gosta de pelejas.

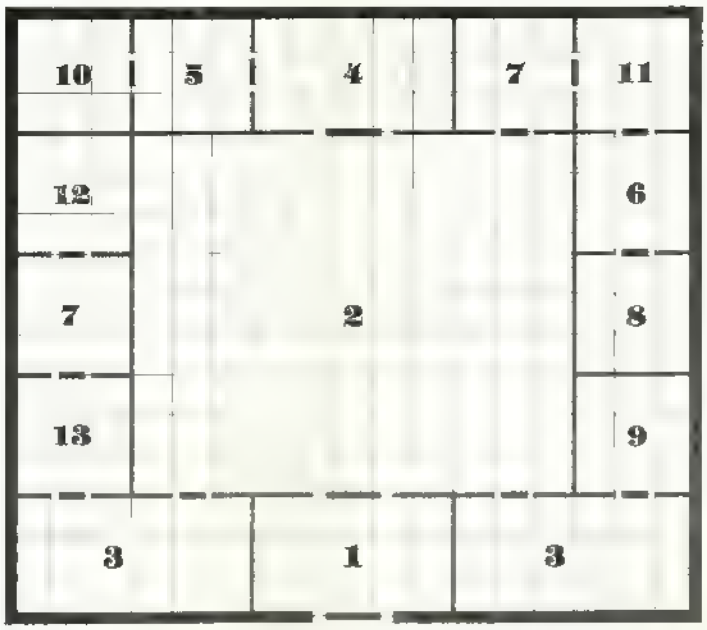
"Olha, vamos fazer um trato: estou muito a fim de pegar aquele sacana que matou meu dono. Quero fatiar o filho da mãe! Se me ajudar, fico com você para sempre. E prometo também um montão de tesouros para seus amigos, pois o forte de Lorde Kragan está cheio de riquezas. O que me diz, amizade?"

Claro que os personagens não vão recusar esta proposta - principalmente o herói que tiver a espada. Slash tem muitos outros poderes (veja quadro), mas não os mostre ainda. Aguarde as oportunidades certas para revelar esses poderes. Se alguém perguntar à espada *"Por que não disse antes que podia fazer isso?"* ela apenas dirá:

"Você não perguntou."

VIAGEM AGITADA

A espada guiará os personagens até a fortaleza de Kragan. É uma viagem de quatro dias a cavalo, através de campos e florestas. Cabe ao Dungeon Master decidir a dura-



FORTE DO LORDE KRAGAN

Um quadrado = 3m
— Porta Dupla
- Porta Normal

ção da viagem em tempo real de jogo: ela pode ser concluída em um estalar de dedos (*"Pronto, vocês chegaram!"*), ou então o DM pode colocar muitos obstáculos no caminho dos heróis. Recomendamos a segunda opção, pois assim haverão muitas oportunidades para que Slash Calliber exiba seus talentos.

Para determinar se ocorre algum encontro, jogue 1d6 três vezes para cada dia de viagem. Se cair 1 ou 2, jogue 1d12 para escolher os errantes de acordo com a tabela abaixo (ou escolha algum outro a seu gosto: afinal, VOCÊ é o Mestre). Se algum encontro cair pela segunda vez, ignore o resultado e jogue de novo:

1) 3d6 ORCS atacam os aventureiros. Depois que Slash Caliber matar um deles, gritará satisfeita: *"Oba! Com este são 80 Orcs!"* Ao ouvirem isso, todos os outros fugirão como coelhos!

2) Um LEÃO faminto surge por trás do grupo e ataca. Dois rounds depois, 1d4 leoas aparecem no lado oposto e atacam de surpresa;

3) 1d6 GIGANTES DA COLINA surgem por acaso, sem mostrar hostilidade. Iriam embora calmamente se não fossem provocados - mas a espada não permitirá isso, claro!

4) 2d6 KOBOLDS, ao verem os aventureiros de longe, se escondem para pegá-los em uma emboscada. Mas, antes que isso aconteça, a espada avisa os heróis do perigo;

5) 3d10 Bandidos aparecem para saquear os aventureiros. Mas o líder deles, ao olhar para a espada, grita: *"Oh, não! Você de novo?"*, e ordena uma retirada estratégica...

6) Um grupo de 1d8 PNJs vem em sentido oposto. A espada diz que todos eles *"cheiram pior que Ogres com diarréia"*. Os aventureiros não deixam barato e partem para a briga;

7) Um MONSTRO FERRUGEM aparece e ataca. Este é um inimigo que a espada NÃO deseja enfrentar (*"Socorro, ele quer me comer!"*). Ela se recusará a sair da bainha, apavorada, não importa o quanto seja puxada;

8) O grupo de aventureiros encontrará 1d6 OGRES molestando um pobre camponês. Slash diz: *"Ei! Vamos deixar esses caras surrarem o velhinho assim, numa boa? Peleja!"*

9) 1d6 MINOTAUROS aparecem e atacam, mesmo sem provocação por parte da espada;

10) Um velho mago vem caminhando na direção dos heróis. A espada diz: *"Ei, papai! Sou eu, Slash Calliber! Lembra de mim?"*. Apavorado, o mago percebe que está diante da espada mágica que criou - e que colocou-o em tantas confusões. Ele lança um feitiço e desaparece em pleno ar. A espada fica se perguntando: *"Puxa, o que deu nele?"*

11) 3d6 LOBOS famintos atacam os heróis. Para seu desespero, o aventureiro portador da espada NÃO conseguirá arrancá-la da bainha. Depois do combate, ela dirá que estava "tirando um cochilo"...

12) 1d8 HOMENS-JAVALIS atacam os aventureiros. Depois da batalha, Slash comenta: *"Aqueles caras tinham bom gosto! Curtiam uma briga tanto quanto eu!"*

Quando os heróis despertarem de sua última noite de sono antes da chegada ao forte, a espada irá preveni-los:

"Vocês precisam ficar espertos! Kragan é servido pelos Soldados Mortos, um batalhão de mortos-vivos duros na queda. O próprio Kragan é cheio das manhas: ele pode apavorar magicamente as pessoas que chegam perto dele, e também dispara rajadas congelantes pelas mãos. E deve ter outros poderes que eu nem conheço. Cuidado, galera!"

Com esse alerta, os heróis poderão se preparar melhor contra Kragan: o clérigo que esteja no grupo poderá memorizar feitiços mais apropriados ("Remover o Medo" e "Resistir ao Frio", por exemplo).

CHEGANDO AO FORTE

O forte de Lorde Kragan fica em uma plataforma natural sobre a grande montanha conhecida como Sinlands, a aproximadamente metade do caminho até o topo. Ventos fortes acariciam o cume da montanha e nuvens turbulentas o encobrem.

É possível notar uma trilha em péssimas condições, outrora uma estrada muito bem conservada que dava acesso ao forte. O caminho hoje está todo danificado aqui e ali devido, a rochas que despencam do velho posto de guarda.

O forte tem um ar imponente e uma sombra maléfica. A trilha e as pedras do forte são escorregadias, erodidas pelas tempestades que assolam a montanha. As nuvens escuras impedem a passagem de qua.quer luz do sol, e tudo está escuro.

Todas as portas do forte estão podres e destrancadas. O interior está imerso em trevas e os heróis terão que providenciar alguma iluminação.

1-Entrada: A grande porta da frente está aberta, permitindo a entrada de qualquer pessoa no forte. A área está deserta, exceto por lixo acumulado pelo tempo. Uma canção assustadora pode ser ouvida emanando do interior do forte. Na parede ao norte há outra porta, dupla, que dá acesso à sala 2.

2-Hall: O chão do hall de entrada é feito de mármore, mas está enegrecido pelo tempo. Quando os personagens adentrarem nesta sala, verão pessoas dançando, rindo, conversando, bebendo vinho e executando passos de uma intrincada e antiga dança. Mas não há música - ou, se há, apenas os dançarinos a ouvem.

Quando os heróis entrarem na sala, serão notados pelos dançarinos. Eles vão cercar os aventureiros e pedir que se unam a eles em sua dança. Nesse instante os heróis percebem que eles têm cor pos meio... transparentes. São 5d6 FANTASMAS, antigos convidados do Lorde

MORTOS-VIVOS: OSSO DURO DE ROER

Estas são as criaturas amaldiçoadas que perambulam eternamente pelo forte de Lorde Kragan.

LORDE KRAGAN BLACKEYE, O CAVALEIRO MORTO

Classe de Armadura: 0
*Dados de Vida: 8**** (H)*
Movimento: 12m (9m)
Ataques: 1 espada de duas mãos ou especial
Danos: 1d10 ou especial
Proteção como: Guerreiro 9
Moral: 12
Alinhamento: Caótico
Valor de PX: 3000

Todo cavaleiro em vida faz um juramento de seguir o código de honra (não atacar uma pessoa desarmada, etc.). Mas, corrompido pela sua ambição de poder, Lorde Kragan foi castigado pelos deuses com a maldição dos mortos-vivos.

Mesmo morto, Kragan continua sendo um grande guerreiro - e dono de quatro poderes malignos:

- Kragan tem a seu redor uma constante aura de pavor, com 1,5m de raio. Quem entrar em combate corporal com Kragan entra no alcance da aura, e deve conseguir uma jogada de proteção contra feitiços. Se falhar, ficará paralisado de medo durante 1d6 rounds;

- Pode disparar pelas mãos uma rajada de gelo, idêntica a um sopro de dragão branco, que causa 10d6 pontos de dano (metade, se a vítima conseguir uma jogada de proteção vs. feitiços), uma vez por dia;

- Não pode ser afastado por clérigos como um morto-vivo comum. Se um clérigo tentar esconjurá-lo, terá que fazer uma jogada de proteçao vs. feitiços: se falhar, ELE é esconjurado por 1d6 rounds;

- Só pode ser ferido por armas mágicas.

Kragan exibe um rosto cadavérico e um olhar apavorante, com luzes avermelhadas no lugar dos olhos. Veste uma couraça enegrecida, que parece ter sido queimada por uma Bola de Fogo, e coberta de crostas de sangue seco.

SOLDADOS MORTOS

Classe de Armadura: 3
Dados de Vida: 3 (H)
Movimento: 12m (9m)
Ataques: 1 espada normal
Danos: 1d8
Proteção como: Guerreiro 3
Moral: 12
Alinhamento: Caótico
Valor de PX: 35

Os Soldados Mortos do Lorde Kragan são mais perigosos que Esqueletos comuns. São mais difíceis de ferir (Classe de Armadura 3, em vez de 7), porque usam couraças. São couraças esburacadas e enferrujadas, mas ainda dão alguma proteção. Também são mais resistentes (3 Dados de Vida, em vez de 1), e mais difíceis de esconjurar: o clérigo que tentar afastar Soldados Mortos deve tratá-los como Ghouls, e não como Esqueletos.

Como os demais mortos-vivos, os Soldados Mortos não são afetados pelo feitiço Sono ou outros feitiços que afetem a mente. Também são absolutamente silenciosos, e têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias de seus crânios.

FANTASMAS

Classe de Armadura: 4
*Dados de Vida: 3** (H)*
Movimento: 12m (9m)
Ataques: 1 garra
Danos: 1d6 + especial
Proteção como: Guerreiro 3
Moral: 12
Alinhamento: Caótico
Valor de PX: 65

Como todos os mortos-vivos, estes fantasmas sentem dificuldade em acreditar que estão realmente mortos. Eles tentam prosse-

guir com as atividades que tinham quando viviam. Mas nem por isso são inofensivos, e atacam sempre que alguém discordar deles em quaisquer pontos.

Além de sofrer dano, um personagem atingido pelas garras de um Fantasma deve conseguir uma jogada de proteção contra feitiços. Se falhar, ficará paralisado por 2-8 turnos.

Fantasmas só podem ser feridos com armas mágicas. São afastados por clérigos como se fossem Ghouls.

VERMES-MALDITOS

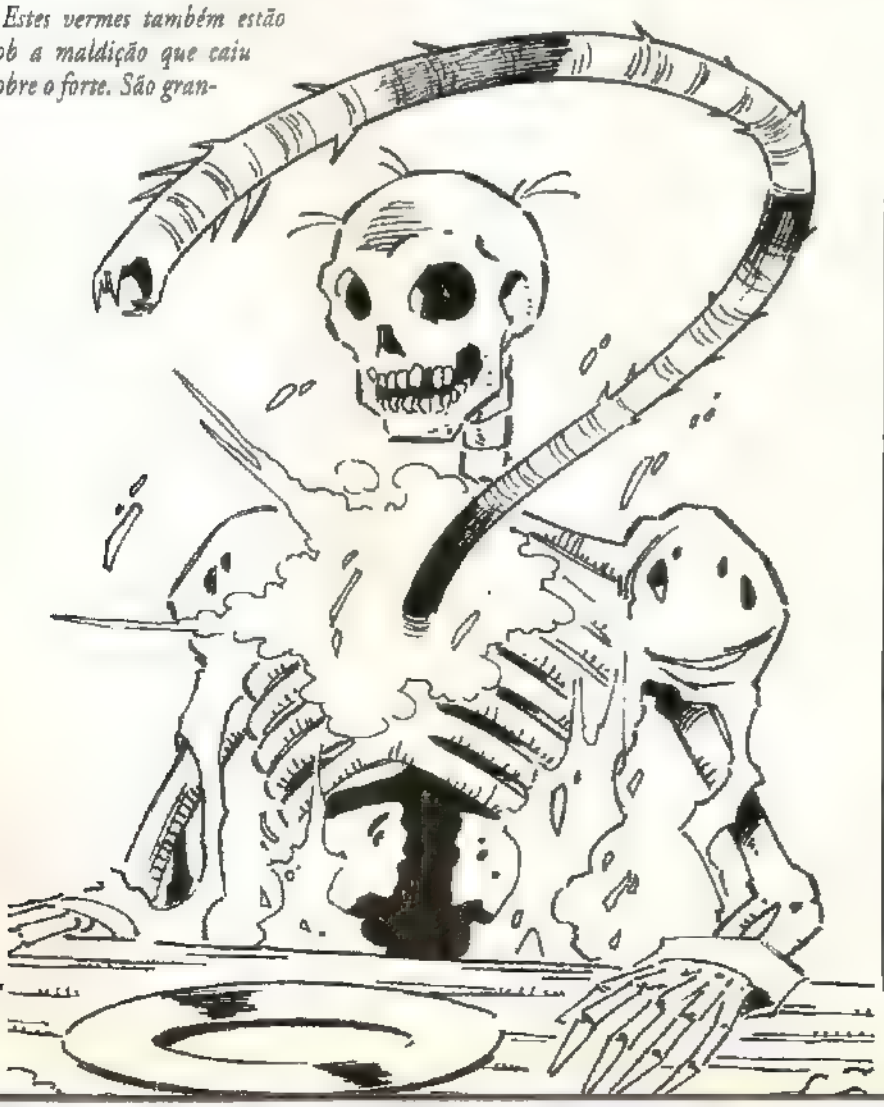
Classe de Armadura: 6
*Dados de Vida: 2** (P)*
Movimento: 30m (10m)
Ataques: 1 mordida
Danos: 1d6
Proteção como: Guerreiro 1
Moral: 10
Alinhamento: Neutro
Valor de PX: 30

Estes vermes também estão sob a maldição que caiu sobre o forte. São grandes como serpentes, e igualmente venenosos.

O efeito de seu veneno é aterrador: toda vítima da mordida de um Verme-Maldito, além de sofrer o dano normal, deve fazer uma jogada de proteção contra veneno. Se falhar, a vítima se transforma em um fantasma transparente e sem substância: não poderá segurar nenhum objeto, e todas as suas roupas e a armadura cairão ao chão. Esse efeito perdura por 1d8 turnos: depois disso, a vítima volta ao normal.

Vermes-Malditos só podem ser feridos por armas mágicas. Não podem ser esconjurados.

Os dados e descrições das demais criaturas citadas na aventura (Orc, Leão, Gigante da Colina, Kobold, Bandidos, PNJs, Ogre, Minotauro, Monstro Ferrugem, Lobo, Homem-Javali, Ratos e Centopéias Gigantes) constam no Livro de Regras do Dungeons & Dragons.



Kragan - e vítimas da maldição que caiu sobre todos os ocupantes do forte.

Se os heróis entrarem no jogo e dançarem, nada acontece. Mas, se tentarem sair, serão atacados.

3-Salas dos Guardas: Aqui dormiam os guardas que, em vida, serviam a Lorde Kragan. Agora, mesmo depois de mortos, eles continuam protegendo seu senhor. Quando os personagens entrarem em uma destas salas serão imediatamente atacados por 1d8 SOLDADOS MORTOS.

Os Soldados Mortos, quando destruídos e revistados, não revelarão nada valioso.

4-Sala de Jantar: Ao entrarem pela porta dupla ao sul, os personagens estarão na sala de jantar do forte. Em tempos áureos, o aposento era ricamente decorado com tapeçarias finas penduradas nas paredes. Há uma grande lareira na parede norte, e no centro uma mesa comprida com 12 cadeiras a seu redor - seis de cada lado, cada uma ocupada por um esqueleto.

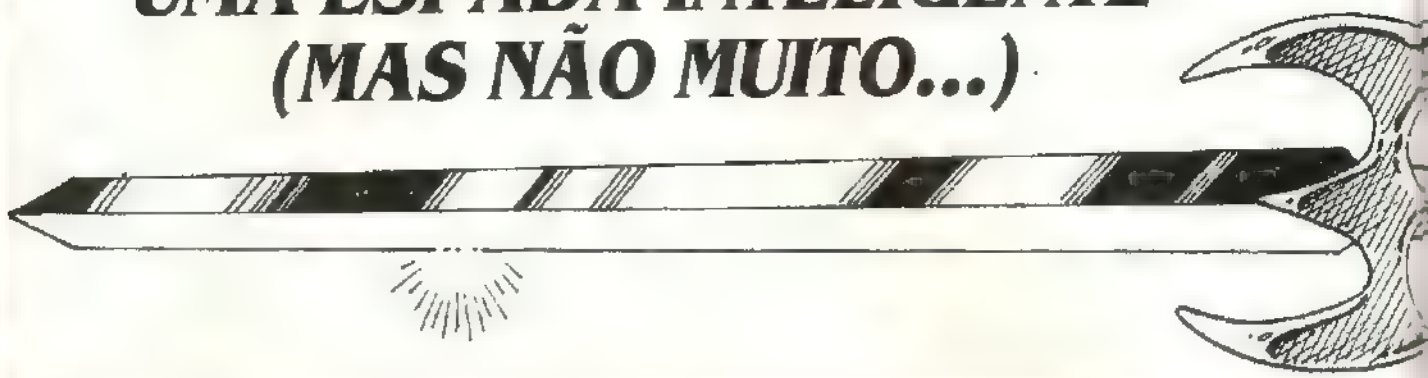
Todos os esqueletos vestem farrapos do que, um dia, foram as roupas luxuosas que usaram em seu último jantar. Estão sentados, eretos, mas não se movem. Não são mortos-vivos e não se levantarão de repente para atacar os personagens. Mesmo assim, é bem provável que um herói mais desconfiado acerte um deles com um golpe de espada. Se qualquer dos esqueletos for tocado ou mesmo observado de perto, irá se desmantelar - e, de suas costelas esfareladas, irá emergir um VERME-MALDITO que ataca no mesmo instante.

Dois rounds depois, durante a batalha que se seguirá, mais 2d6 VERMES-MALDITOS vão explodir através do peito dos esqueletos restantes e entrar na luta.

5-Cozinha: Aqui os serviçais do Lorde preparavam suas refeições. O aposento não tam nada de valor; apenas utensílios de cozinha, velhos e quebrados. Um grande caldeirão serve de ninho para 1d4 RATOS, que irão atacar se forem molestados.

6-Sala: Nesta sala será travada a luta decisiva contra Lorde Kragan. Veja os detalhes no fim da aventura, em BATALHA CONTRA O LORDE.

UMA ESPADA INTELIGENTE (MAS NÃO MUITO...)



7-Salas de passagem: Aqui não há nada de valor. Se o DM desejar, pode colocar no aposento 1d6 SOLDADOS MORTOS.

8-Dormitório: Este aposento era o local onde Kragan dormia. Existe uma cama ricamente decorada encostada bem no centro da parede norte. Perto da parede leste há um grande baú de madeira, que está trancado - mas pode ser aberto facilmente por um ladrão. O baú contém 3000 peças de ouro; uma coroa e um cetro, cada um no valor de 1800 peças de ouro (estes objetos pertenciam ao rei morto); e dois braceletes que valem 600 peças de ouro cada (estes objetos pertenciam aos convidados).

9-Depósito de armas: Nesta sala há uma prateleira de armas enferrujadas e inúteis, e 5 armaduras do tipo cota de malha. As armas incluem lanças, bestas, arcos longos e flechas. No meio desta coleção há uma espada curta +2, um escudo +1 e 25 flechas +2 - facilmente reveladas por um feitiço de Detectar Magia. A sala contém também coisas como cordas, sacos, tochas, etc.

10-Depósito de comida: Esta sala guardava os alimentos do forte, mas agora serve de ninho para uma colônia de 1d8 CENTOPÉIAS GIGANTES. Fora isso, não contém nada de interessante.

11-Santuário: Neste aposento Kragan fazia suas orações aos deuses. 2d4 SOLDADOS MORTOS guardam o aposento. A sala contém uma pequena estátua de pedra sem valor, mas os seus olhos são rubis que valem 1000 peças de ouro cada.

12-Biblioteca: Aqui era a biblioteca do forte. Seus incontáveis livros e pergaminhos agora não passam de lixo. Procurando no entulho, será possível encontrar dois pergaminhos mágicos intactos: um pergaminho de mago contendo os feitiços "Força Ilusória", "Teia" e "Bola de Fogo"; e um pergaminho de clérigo com os feitiços "Curar Ferimentos Leves", "Remover o Medo" e "Bênção".

13-Salas de passagem: Aqui não há nada importante. Se o DM desejar, pode colocar no aposento 1d6 SOLDADOS MORTOS.

BATALHA CONTRA O LORDE

Entrando na sala, os heróis verão a forma fantasmagórica de um jovem humano, muito bem vestido, cantando e tocando harpa. E cantando muito mal! O espírito entoa uma canção desafinada sobre crimes horripilantes.

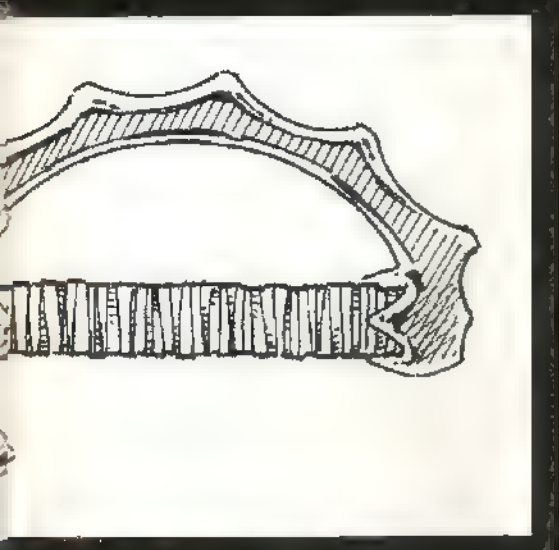
O bardo-fantasma canta para alguém sentado em uma grande poltrona, de costas para os heróis. Dois SOLDADOS MORTOS estão prefixados nas paredes, mas eles não se movem. Se não houver interrupções, o bardo contará toda a história da maldição do forte:

"No dia em que o rei completaria 30 anos de regência, você convidou-o para um jantar. Mandou preparar para ele e sua comitiva uma refeição envenenada: com o rei fora do caminho, você marcharia com seus soldados sobre a capital e tomaria a coroa. Mas os deuses resolveram castigá-lo por um crime tão cruel e amaldiçoaram seu forte, mantendo você e seus seguidores prisioneiros aqui por toda a eternidade."

Neste momento, uma voz gélida e espectral poderá ser ouvida pelo ocupante da cadeira:

"Basta! Você me importuna com essa história há mil anos! Estou farto disso! Suma daqui, maldito bardo!"

O Lorde não agüenta mais a cantoria do bardo-fantasma - um menestrel destinado a cantar os crimes de Kragan até que ele seja destruído para sempre. De repente, sem que os heróis possam impedir, a espada Slash Calliber gritará:



Slash Calliber é uma espada encantada de alinhamento Leal e Inteligência 12. Além de saber falar, ela é uma arma +3 nos ataques e nos danos. Tem ainda os seguintes poderes especiais:

- detectar criaturas de alinhamento oposto a até 3m;
- detectar objetos invisíveis a até 3m;
- localizar objetos a até 40m;
- PES a até 30m, em uma direção, 3 vezes por dia, 1 round cada;
- disparar relâmpagos, uma vez por dia. O relâmpago atinge até 90m de distância, para depois causar uma explosão com 30m de diâmetro. Todos dentro desta área sofrem 5d6 pontos de dano (metade, se conseguirem uma jogada de proteção contra feitiços).

Slash adora uma boa briga, e tem a capacidade irritante de colocar o dono e seus amigos em encrencas. Sempre que surgir oportunidade, Slash tentará iniciar uma batalha de todas as maneiras - seja xingando o adversário, seja convencendo seu dono através de mentirinhas ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!"). Mas ela não fará coisas estúpidas, como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho - ou degolar um pobre camponês desarmado.

"É ele! É Kragan! Aquele lazarento, filho de um zumbi embolorado, que apagou meu chapa Ratchet! Vamos pegá-lo! Tá na hora do pau!"

Ao ouvir a voz da espada, Kragan se levantará. Ele verá a espada e, com um grito selvagem, atacará o portador de Slash Calliber. Os dois soldados seguirão seu mestre na batalha. Será uma briga dura para os heróis.

O FIM DA MALDIÇÃO

Derrotado, o Lorde irá se desintegrar em uma nuvem negra tragada através do chão. O bardo-fantasma, antes de sumir em pleno ar, olha para os heróis e diz:

"Agradeço-lhes do fundo de meu coração, nobres heróis. Kragan foi destruído. Minha sina terminou. Graças a vocês, estou livre para descansar em paz."

Aqui termnam os perigos. Os heróis serão regiamente recompensados com a pequena fortuna guardada no aposento 8. Slash Calliber, por sua vez, ficará por demais agradecida a seu portador. No futuro, ela evitará colocar seu novo mestre em encrencas.
Mas nem sempre!

Di FOLLKYER

QUADRINHOS - LIVROS
CAMISETAS - RPG - MINIATURAS
KITS STAR TREK
"TODOS OS MUNDOS"

leitura
SAVASSI

DRAGON'S CAVE
CLUB

ATENDEMOS EM TODO BRASIL

AV. CRISTOVÃO COLOMBO, Nº 167 - SAVASSI
TELS.: (031) 225-0694 E 221-2062
B.THE - MG

PLANE SCAPE

Sigil, a cidade que é uma passagem de um universo para outro

Imagine-se em uma cidade construída na borda interior de um gigantesco anel, onde a gravidade puxa para fora: a parte de baixo é onde você pisa, e a parte de cima é o outro lado da cidade. Agora imagine-se em um lugar - não uma cidade ou um mundo, mas todo um universo - onde tudo é feito de fogo.

Desde que foi criado o *Advanced Dungeons & Dragons*, os planos (ou dimensões) eram sempre descritos como a morada dos deuses, para onde iam os mortos e onde viviam criaturas fantásticas e poderosas. Não havia nenhum detalhamento sobre os planos que circundavam o plano material. O mais próximo disso foi o *Monstrous Compendium - Outer Planes*, com breves explicações sobre outros planos, mas nada sobre as ligações dos planos entre si. Nem os players e nem os DMs sabiam ao certo como eram os outros planos, ou como chegar até eles.

PlaneScape começa a desvendar os mistérios dos vários universos do sistema AD&D. Lugares proibidos, onde só os magos e druidas mais poderosos podiam chegar, agora estão abertos a aventureiros incautos!

SIGIL, A CIDADE DOS PORTAIS

O ponto de partida para esse multiverso é Sigil, a cidade dos portais. É uma cidade única em todos os planos: dela saem portais para todos os planos e mundos. Na verdade, há outras maneiras de viajar pelos planos sem passar por Sigil - mas a jornada será bem mais longa e perigosa!

Sigil foi construída na borda interior de um gigantesco anel, que flutua acima de uma gigantesca montanha - e que, por sua vez, fica no centro de um anel mais gigantesco ainda, que liga todos os planos. "Por que tantos anéis?" você deve estar se perguntando. Bem, um anel é algo sem início e sem fim - como todos os planos. Tudo neste lugar parece formar anéis e vir em número de três: os planos do Bem, do Mal e da Neutralidade; os planos da Ordem, do Caos e da Neutralidade; e os Planos Interiores, os Outros Planos e o Plano Primário Material (onde ficam *Forgottten Realms*, *Ravenloft*, *Dark Sun* e outros mundos que você já conhece).

Você deve estar pensando: apenas personagens de nível mais elevado têm chance de se dar bem fora do Plano Primário Material. Sim e não. É possível para um personagem de baixo nível sobreviver em

Sigil, e até em lugar mais hostis, como as Outlands. Mas, cara, se você está pensando em sair para a briga com seu Paladino de terceiro nível... he, he! Te vejo em Monte Celestia (provavelmente seu herói irá para lá quando morrer).

AD&D MAIS SÓBRIO

A caixa básica *Planescape - Campaign Setting* pode ser usada para uma campanha extraplanar - ou para aventuras isoladas nos planos, além de ser útil para DMs que queiram mais informações sobre os planos para utilizá los em suas campanhas. *Planescape* introduz também novas raças de personagens, além de descrever como são os seres humanos nascidos em outros planos. Os livros são fartos em ilustrações, sem repetir ou reciclar figuras, coisa pouco comum nos suplementos de AD&D.

Planescape é mais sóbrio que os outros mundos-universos de AD&D, recomendado para players experientes. Os heróis devem ser um pouco mais elaborados em suas origens e crenças, valorizando um pouco mais o *role-play* do que a batalha. Mas, se você quer mesmo é jogar o tradicional matar pilhar salvar-o-mundo, não há nada que o impeça.

Planescape é interessante, diferente, bonito e bem mais maduro. Mas, por bem ou por mal, conserva sua principal característica: ainda é AD&D.

LUIGI

O QUE TEM NA CAIXA?

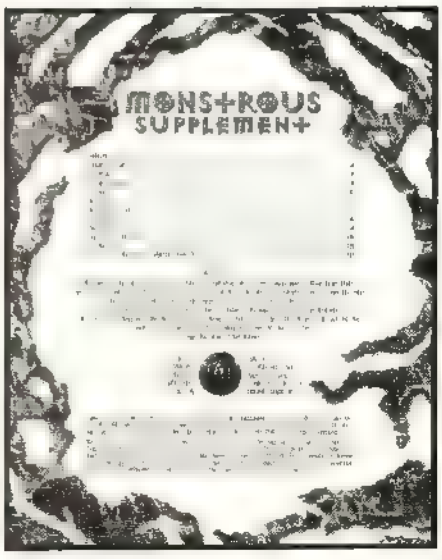
Apesar da ênfase dada ao número três em Planescape, na caixa básica tudo vem em quatro: quatro mapas, um shield de quatro partes, e quatro livros:

A Player's Guide to the Planes: é o primeiro volume a ser lido. Dá uma explicação geral dos planos, das raças planares e das várias facções planares;

A DM Guide to the Planes: explica ao DM como funciona a magia, a religião e os objetos mágicos nos vários planos. Também descreve melhor os planos, sua aparência e condições físicas;

Sigil and Beyond: fala sobre Sigil e Outlands. Explica também como chegar aos vários planos, e como fazer aventuras para os mais diferentes níveis de personagens;

Monstrous Suplement: novos monstros de Sigil e de outros planos.



AD&D

THE WORLDS OF TSR

Uma viagem ilustrada através do Advanced Dungeons & Dragons e outros mundos

Este livro não serve para jogar RPG. Não tem regras opcionais, armas, feitiços ou aventuras. Não conta histórias fantásticas e nem descreve novos monstros. Na verdade, tem pouquíssimos textos. Bem, então o que foi usado para preencher as 142 páginas do livro?

Figuras. Ilustrações. Obras-Primas de artistas como Jeff Easley, Larry Elmore e Clyde Caldwell, os ilustradores das capas e caixas de produtos AD&D - uma equipe de artistas que, com muita competência, transforma em imagens mundos lendários da TSR. *The Worlds of TSR* reúne seus melhores trabalhos, levando o leitor por uma viagem através de paisagens da imaginação.

MUNDOS MEDIEVAIS

Dragões: o habitante preferido de todos os mundos, em todos os tamanhos e formas, sempre poderosos, sempre magníficos. Dentre os mundos-universos de AD&D, ***Dragonlance*** é aquele que explora melhor estas criaturas. Uma série de romances conta a história da Guerra da Lança, uma saga de heróis, dragões e a lendária Dragonlance - a lança mágica temida por todos os dragões. E as ilustrações das capas dos romances não deixam por menos. Já o mundo de ***Mystara*** é bem mais recente - e também mais antigo, pois já existia para D&D e agora foi trazido para o AD&D. Ganhou novas lendas, novas aventuras e - claro - novas ilustrações.

Forgotten Realms, o mais elaborado dos mundos, também está no livro, com seus belíssimos castelos, heróis em armaduras e dinossauros pavorosos - bem como os grifos, trolls e cavaleiros medievais de ***Greyhawk***. Até mesmo o velho ***Dungeons & Dragons*** está no livro, com suas idéias básicas e tão tradicionais: dungeons repletos de tesouros e monstros rastejantes.

TERROR, VIOLÊNCIA, FICÇÃO

O livro mostra ainda que nem tudo no universo da TSR é fantasia medieval. ***Ravenloft*** é um reino de terror absoluto, assombrado por abominações saídas de filmes de terror. Cemitérios onde os mortos não descansam, navios-fantasmas cruzando a costa, criptas assombradas, vampiros e lobisomens.

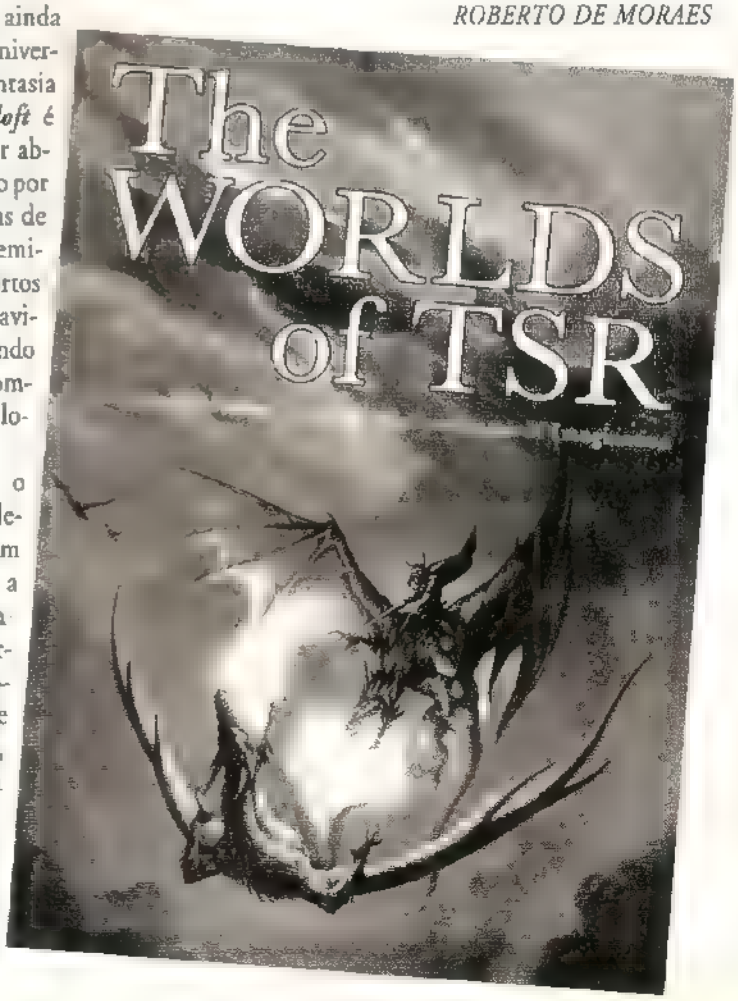
Em ***Dark Sun*** o problema não é levar sustos, em sim preocupar-se com a própria sobrevivência. Apenas os fortes e impiedosos sobrevivem neste mundo desértico, castigado por um sol negro e abrasador. Um sol mais gentil aquece as areias de ***Al Quadin***, um reino de mil e uma noites com tapetes voadores e gênios saídos de lâmpadas.

E, pondo de lado as fantasias do passado e as lendas, vamos falar de ficção científica. Três tipos diferentes de ficção científica: ***Gamma World***, um planeta muito semelhante à Terra no século 23, onde ocorreram terríveis guerras atômicas. Em sua armadura robótica, você batalha contra mutantes horrendos.

Buck Rogers XXV oferece uma visão diferente do futuro, bem mais clássica. Viagens espaciais, cintos-propulsores e piratas aéreos - tudo como nos romances da década de 50, a Idade de Ouro da ficção científica.

E, para terminar, um mundo existindo entre mundos. Um universo de magia e de alta tecnologia, onde naves singram o espaço com tripulações de guerreiros, magos, orc e goblins. Não é o futuro e nem fantasia. É ***Spelljammer***, o mundo espacial de AD&D onde naves podem levar heróis de um planeta para outro. Tudo isso está nas páginas coloridas de The Worlds of TSR.

ROBERTO DE MORAES



QUEREMOS SUA AVENTURA!

É isso aí. Você pode enviar sua matéria sobre D&D, AD&D, GURPS, VAMPIRO ou qualquer outro sistema para nossa redação. Os melhores trabalhos serão remunerados e publicados, com o devido crédito a seus autores. Todos os trabalhos devem ser datilografados, e os eventuais desenhos e mapas devem ser a nanquim (se não quiser enviar originais, mande xerox de alta definição).

Cada trabalho deve obedecer às regras abaixo. As regras são acompanhadas de exemplos já publicados:

● **AVENTURAS:** mínimo de 5 páginas datilografadas, com todos as estatísticas e os dados necessários ao jogo. As aventuras devem ser genéricas para o sistema, e não voltadas para um mundo específico daquele sistema (uma aventura de AD&D ou GURPS está ok, mas não uma aventura que só possa ser jogada com regras de DARK SUN ou GURPS FANTASY, por exemplo).

Exemplos: "O Templo da Morte"; "A Salvação da Terra"; "A Vingança de Slash Calliber"

● **PERSONAGENS:** time de personagens prontos ou um único personagem poderoso e complexo. A construção do personagem deve obedecer às regras do RPG em questão. Cada personagem deve vir acompanhado de sua descrição e um resumo de sua história (entre meia e uma página datilografada). Desenhos do personagem são opcionais.

Exemplos: "Mestre Arsenal"; "Andrus, O Aranha"

● **SUPLEMENTOS:** mínimo de 3 páginas datilografadas. Classificam-se como "suplementos": novos monstros, novas armas, itens mágicos e regras opcionais. Todos devem obedecer às regras do sistema.

Exemplos: "Bioarmadura"; "As Feras-Cactus"; "Arsenal Oriental"

● **CONTOS:** estaremos publicando contos de autores nacionais. Podem ser de fantasia medieval, ficção científica ou terror. Cada conto deve ter, no máximo, 20 páginas datilografadas.

Enviem seus trabalhos para: Revista DRAGÃO BRASIL, Caixa Postal 19113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP

AD&D

ARSENAL ORIENTAL

Aqui estão alguns itens mágicos orientais para sua aventura de AD&D

O vastíssimo universo de Advanced Dungeons & Dragons não podia deixar de contar com um mundo oriental. Esse mundo chama-se KARA TUR, um reino de fantasia baseado no nosso Japão feudal e suas lendas. Kara-Tur foi citado pela primeira vez no livro *Oriental Adventures*, um suplemento de regras para AD&D lançado em 1985 - e, mais tarde, ganhou sua própria linha de produtos. Hoje, estranhamente, o mundo de Kara-Tur não é dos mais populares: perde de longe para títulos como Forgotten Realms, Dark Sun ou Ravenloft.

Mesmo assim, muitos adeptos de AD&D ainda gostam de incluir coisas orientais em suas aventuras. E, mesmo que o cenário não seja o mundo de Kara-Tur, um DM sempre pode enfiar na aventura algum item mágico vindo de uma terra distante e desconhecida pelos players. Portanto, aqui está uma lista de armas e outros itens mágicos orientais que podem ser escondidos em qualquer dungeon.

ARMA GARANTIDA, NÉ?

Katana +1 e Wakizashi +1, Flame Tongue

A katana e a wakizashi são, respectivamente, a espada longa e a espada curta do guerreiro samurai. A katana pode ser empunhada com uma só mão (causando dano de 1d10/1d12) ou com as duas mãos (dano de 2d6). A wakizashi, por sua vez, causa 1d8 pontos de dano.

Este magnífico par de espadas tem os poderes da espada *flame tongue* ("língua flamejante"), explicada na pág. 185 do *DM's Guide*: sob o comando de seu usuário, suas lâminas pegam fogo e podem iluminar a área como tochas (10m de raio). Podem também acender óleo, queimar teias e atear fogo em papéis, pergaminhos, madeira seca, etc.

Seu bônus mágico é de +1; +2 vs. criaturas regeneradoras; +3 vs. usuários de frio (dragões brancos, lobos de inverno, yetis, etc.); +4 vs. mortos-vivos.

Machado de Força Korobokuru

Os korobokuru são uma raça de anões orientais, incrivelmente fortes. Este machado de guerra, quando empunhado por um anão *fighter*, concede-lhe a força de um korobokuru (+3 nos ataques, +7 nos danos). Se usado por qualquer outro personagem, o machado não mostra nenhuma propriedade mágica.

O bônus do machado pode ser combinado com outros itens mágicos de força - como *Gauntlets of Ogre Power* ("Manoplas de Força Ogre") ou *Girdle of Giant Strengh* ("Cinto de Força de Gigante").

Multi-Vara

Esta engenhosa arma mágica se parece com cajado de bambu comum, e pode ser usada em combate como um bastão bo (dano de 1d6/1d4). Mas, através de encaixes e articulações secretas, pode se transformar em qualquer uma das três armas abaixo:

- **Shikome-zui +3 (dano: 1d6+3/1d8+3)**: a shikomi-zui parece-se com um cajado. Contudo, apertando-se um botão secreto, uma ponta de lança aparece em sua ponta;
- **Par de nunchakus +1 (dano: 1d6+1/1d6+1)**: um nunchaku consiste em dois bastões ligados por uma corrente curta;
- **Par de tonfas +1 (dano: 1d6+1/1d4+1)**: uma tonfa, ou tui-fa, é um bastão com uma manopla lateral (como os cassetetes de alguns policiais).

A transformação de uma arma para outra leva 1 round.

Kusari-Gama Paralisante

Esta arma ninja consiste em uma foice curta (dano de 1d6/1d4) presa a uma longa corrente, que, em sua outra extremidade, leva um pequeno peso metálico. A arma pode ser usada de várias maneiras, mas o uso mais comum é empunhar a foice em uma mão, enquanto tenta-se emaranhar o adversário com a corrente (ataque normal).

Qualquer pessoa envolvida pela corrente da Kusari-Gama Paralisante deve conseguir uma jogada de proteção vs. paralisia. Se falhar, ficará preso como se estivesse sob efeito do feitiço *Hold Person*, descrito nas páginas 150 e 205 do *Player's Handbook*. A vítima pode tentar uma nova jogada de proteção a cada 2 rounds. Não funciona contra monstros.

Haramaki Deflect Missiles

A armadura haramaki equivale a uma *plate mail* ocidental (Armor Class 3): difere desta apenas na mecânica da peças e nas cores mais espalhafatosas. As mangas da haramaki, chamadas kote, são especialmente reforçadas: funcionam como escudos pequenos (*bucklers*), e baixam a Classe de Armadura em 1 ponto cada se o usuário estiver de mãos livres - ou segurando objetos pequenos.

A Haramaki Deflect Missiles é tratada com o feitiço *Protection From Normal Missiles*, descrito na página 153 do *Player's Handbook*: seu usuário não será atingido por flechas ou quaisquer armas de arremesso - exceto pedras de catapulta ou projéteis mágicos.

Máscara do Medo

A máscara de guerra é uma peça metálica que se usa amarrada ao elmo. Cobre a parte inferior do rosto, e tem bigodes de palha. É usada pelos samurais para intimidar inimigos covardes.

A Máscara do Medo é tratada magicamente para apavorar ainda mais os inimigos: qualquer criatura que entre em luta corporal com o usuário da máscara deve fazer uma jogada de proteção vs. feitiços: se falhar sofrerá os efeitos do feitiço *Fear*, descrito na página 157 do *Player's Handbook*: ficará apavorado, largará tudo que estiver segurando e fugirá durante 1d8 rounds.

Colar da Força Samurai

Os samurais conseguem canalizar sua energia espiritual através de um grito, o kiai, e ganhar grande força. O portador do Colar da Força Samurai pode, 5 vezes por dia, emitir um grito espiritual e aumentar sua Força para 18/00 (+3 nos ataques, +6 nos danos) durante 1 round.

Pérola da Fúria Sohei

Os sohei são monges lutadores que protegem os templos. São guerreiros fanáticos, que entram em estado de raiva cega e enlouquecimento quando lutam - como os Berserkers. O portador da Pérola da Fúria Sohei recebe as seguintes capacidades:

- Estado "berserk" durante 1 turno, 1 vez por dia (1 ataque extra por round; bônus de +1 em todos os ataques, danos e jogadas de proteção; desvio automático de ataques de projéteis; jogada de proteção automática vs. sopro de dragão);
- Pode continuar lutando com até -10 Hit Points, ganhando ainda bônus de +2 nos danos. Com o final da luta, morre.

Capa da Sombra Ninja

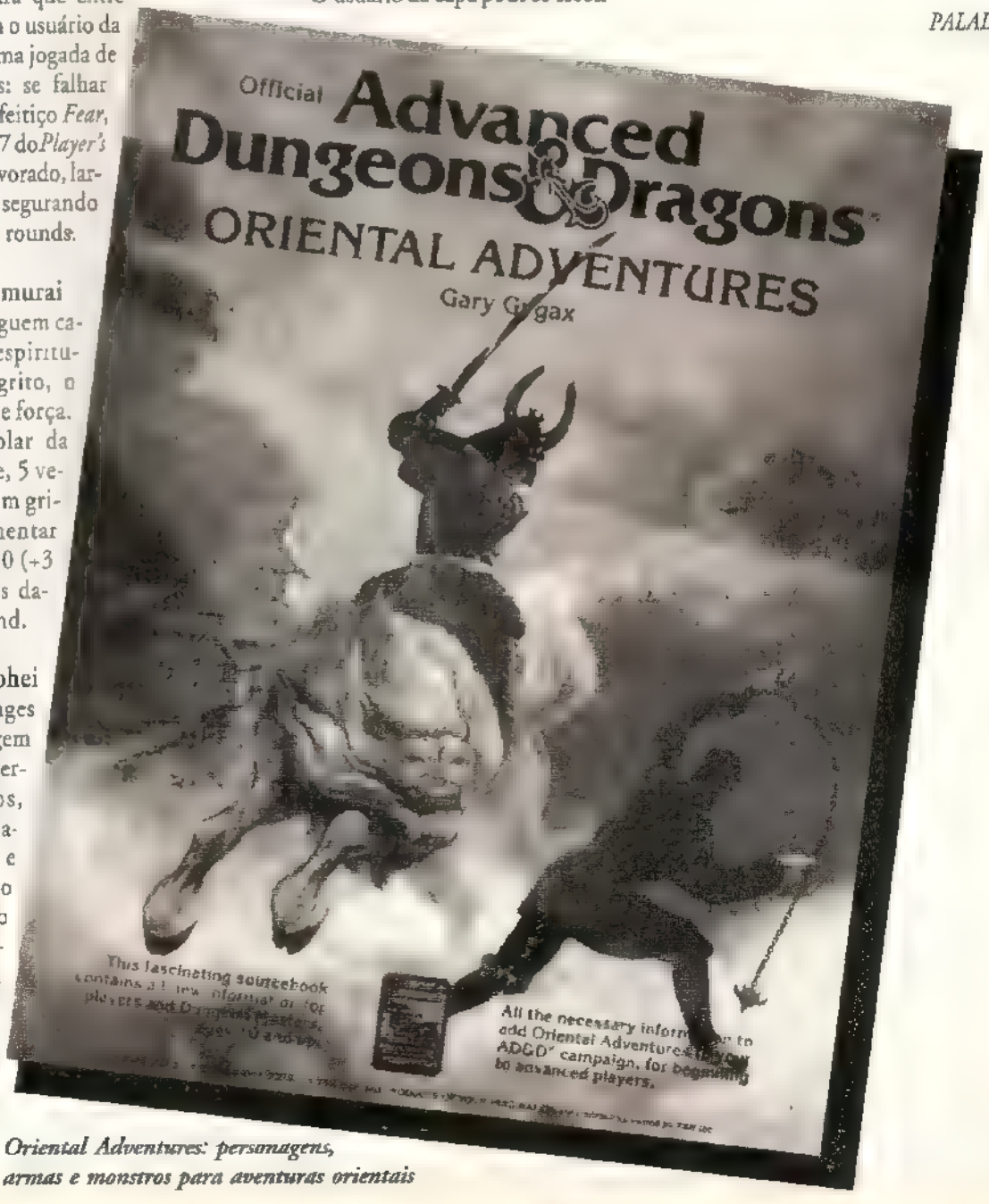
Esta capa negra parece ordinária, mas é bem mais do que aparenta. Aquele que veste a Capa da Sombra Ninja pode, uma vez por dia, fundir-se a uma sombra.

Este poder funciona apenas à luz do dia.

O usuário da capa pode se esconder dentro de qualquer sombra, de qualquer tamanho: a sombra de um objeto, pessoa ou animal. Esta sombra parecerá um pouco mais escura que o normal - mas apenas o feitiço *True Seeing*, descrito nas páginas 182 e 225 do *Player's Handbook*, pode revelar o verdadeiro conteúdo da sombra.

O usuário da capa pode permanecer na sombra por quanto tempo quiser - ou, no máximo, até o pôr-do-sol. Nesta condição ele não é capaz de atacar, mas pode ver e ouvir normalmente. Também não poderá ser ferido por ataques físicos ou feitiços. Apenas feitiços que afetem a mente funcionarão.

PALADINO



Oriental Adventures: personagens, armas e monstros para aventuras orientais

Aqui não tem dis

Hero Quest. Agora du

Os Estados Unidos estão jogando RPG há um tempão. A gente começou a jogar Hero Quest há um tempinho. Mas ficamos tão craques que já estamos partindo para duas

puta de pênaltis.

Os kits de aventuras só podem ser usados com o jogo Hero Quest, vendido separadamente.

Sob licença de ©1993 Hasbro International, Inc., USA.

as novas aventuras.

novas aventuras, com 10 buscas cada. Hero Quest. A aventura não vai acabar nunca. Você vai jogar até a próxima Copa. **Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.**

ESTRELA®

GURPS CYBERPUNK

Personagens, armas e computadores futuristas em um mundo de heróis cruéis

1990 ficou marcado como um ano decisivo para a divulgação do RPG em nosso país: a Devir Livraria Ltda. publicou no Brasil a primeira edição traduzida do Manual Básico do GURPS. Antes disso, não havia nenhum grande sistema de RPG em língua portuguesa (com exceção da série Aventuras Fantásticas, da Marques Saraiva, e do *Dungeons & Dragons* editado em Portugal - e trazido até aqui por importadoras).

GURPS é um sistema universal: com seu Manual Básico, é possível criar cenários que vão desde a fantasia medieval costumeira à exploração de outros planetas. Mesmo assim, para enriquecer o jogo, foram criados os Livros-Suplementos: são livros com novas dicas e regras para mundos específicos, verdadeiros manuais de referência para cenários de RPG. Há Livros-Suplementos de fantasia, ficção científica, horror, velho oeste... são dezenas e dezenas!

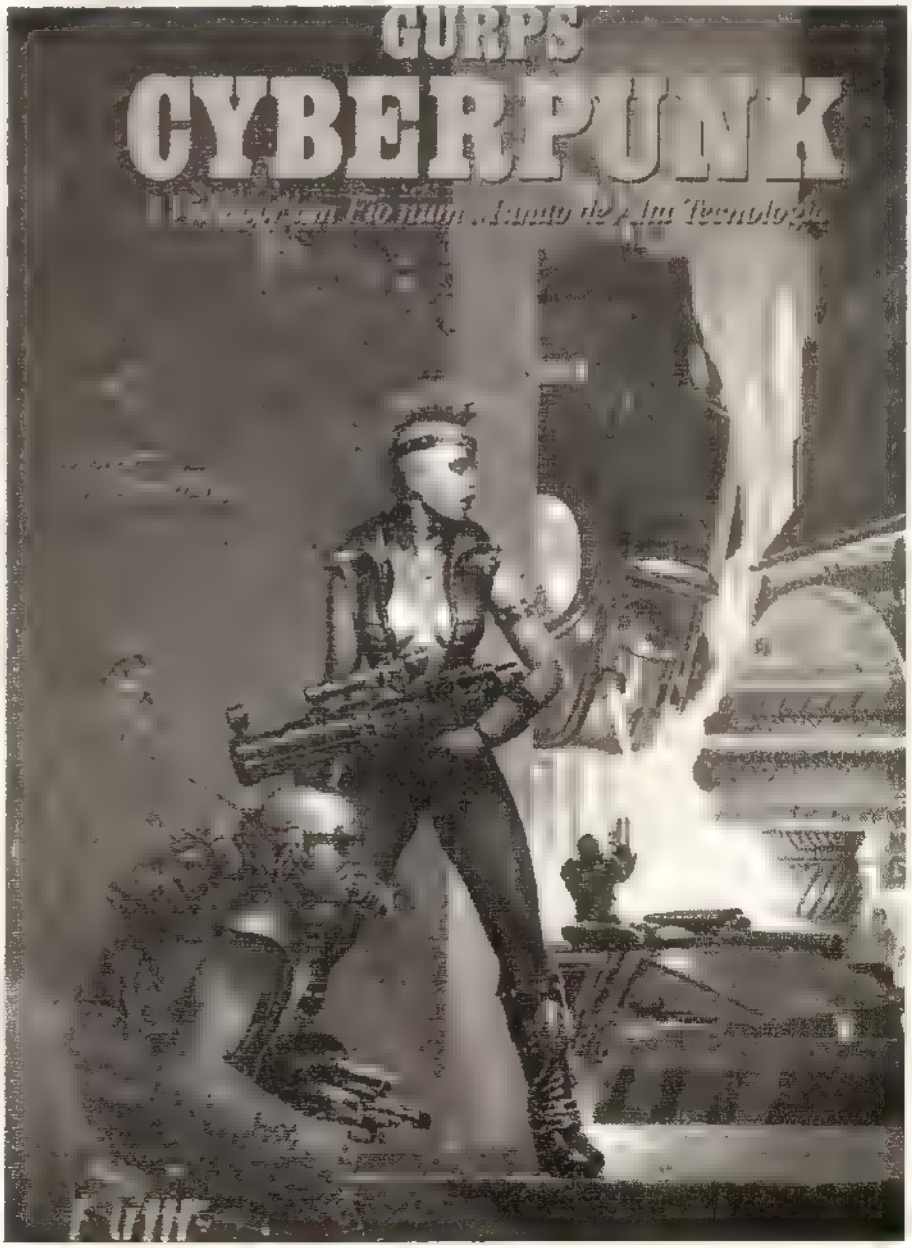
Com tantos títulos, a Devir deve ter se visto em apuros ao escolher os Livros-Suplementos que deveriam ser traduzidos. Os dois primeiros títulos foram os GURPS *Fantasy* e *Magia*, por motivos óbvios: afinal, a maioria dos jogadores de RPG prefere aventuras de espada e magia. Já o terceiro título, esse veio para atender a uma outra preferência dos RPGistas: a ficçao científica.

MAS O QUE É CYBERPUNK?

GURPS CYBERPUNK foi publicado no Brasil em 1993, durante o I Encontro Internacional de RPG. O lançamento contou com a presença de Steve Jackson, o criador do GURPS, que contou histórias dramáticas e divertidas sobre os problemas que o livro teve com o Serviço Secreto dos EUA (veja quadro).

Mas o que, afinal de contas, é o *GURPS Cyberpunk*? O movimento cyberpunk surgiu quando foi publicado o romance *Neuromancer*, de Willian Gibson, bem diferente das histórias de ficção científica "normais": nada de cidades cobertas com cúpulas, viagens espaciais e robôs bonzinhos trabalhando para os seres humanos.

O futuro cyberpunk é muito parecido com as histórias do gibi *Homem Aranha 2099*. É um lugar podre! Corporações gigantescas e inescrupulosas lutam pelo poder, sem se importar com as vidas dos cidadãos. Os ricos ficam cada vez mais ricos, e os pobres batalham pela sobrevivência em meio às sarjetas. Moral é uma coisa esquecida por todos: até o mais nobre



dos heróis é capaz de amarrar sua mãe com as próprias tripas por uma dose de droga!

No mundo cyberpunk os computadores dominam a Terra. Estão por toda a parte, regendo empresas, pilotando veículos, controlando armas - e matando gente. Homem e máquina estão mais próximos do que nunca: pessoas podem receber braços e pernas biônicos, bem como armas implantadas no próprio corpo. Mentes humanas podem se interligar com os cérebros dos computadores, e travar batalhas eletrônicas onde vence o mais habilidoso.

CYBERPUNK EM GURPS

O Livro-Suplemento *GURPS Cyberpunk* leva esse mundo violento e imoral aos jogadores de GURPS. Logo no capítulo de criação de personagens já dá para sentir como a barra é pesada: heróis típicos de GURPS são construídos com 100 pontos (pelas regras do jogo, quanto mais pontos utilizados, mais poderoso é o personagem). Mas, em um cenário cyberpunk, um herói padrão tem 200 pontos!

Boa parte dos pontos podem ser gastos em armas e equipamentos - e isso é o que não falta no mundo cyberpunk. Eles estão divididos em dois grupos básicos: os equipamentos futuristas "normais", como pistolas de raio, cassetetes elétricos, trajes de combate couraçados, e outras bugigangas de ficção científica; e o *cyberwear*, marca registrada das histórias cyberpunk: são aparelhos implantados no próprio corpo dos heróis. Braços e pernas biônicos, dedos que atiram, garras metálicas, pele blindada, lentes infravermelhas, e até implantes mentais - chips de computador ligados ao cérebro do usuário, que dão novas perícias e habilidades.

CYBERESPAÇO, O UNIVERSO ELETRÔNICO

Mas, no mundo cyberpunk, às vezes não adianta se entupir de armas a armaduras. Nem todo o agito acontece no mundo físico: os computadores têm dentro de si universos próprios, as Redes. Seres humanos podem "entrar" nesses universos, através de interfaces neurais, ligando suas mentes ao próprio computador - e ingressando na dimensão eletrônica chamada *Cyberespaço*, bem ao estilo do filme *TRON*. No Cyberespaço não valem as regras do mundo real: as batalhas são mentais e as armas são os programas. Aqui, um paraplégico em cadeira de rodas pode se dar melhor que um ninja biônico.

O Cyberespaço é um conceito bem interessante para uma história de ficção científica, mas um pouco estranho demais para RPG. Em *GURPS Cyberpunk* as regras para lutar no Cyberespaço não chegam a ser complicadas: o que atrapalha mesmo é a imensa quantidade de gírias e termos técnicos do mundo cyberpunk - como *netrunning*, *cyberdeck*, *datalock*, *gelo*, *senha*, *OpSis*, *gateway*, *hacking*, *loop* e muitos outros. Fica de um jeito que só os aficcionados por livros cyberpunk conseguem entender. Claro que isso torna o jogo muito mais real - mas até onde a diversão e a jogabilidade devem ser sacrificadas em nome do realismo?

Contudo, tirando essa confusão de nomes tecnológicos, *GURPS Cyberpunk* é excelente. Oferece aos jogadores todo um novo mundo, novas idéias e novos heróis - que não precisam mais ser paladinos mauricinhos e ficar presos a códigos de honra. Nada de bancar o bonzinho. Nada de escrúpulos em usar venenos, tortura ou facas escondidas. Aqui os heróis devem ser muito maus - porque os vilões são ainda piores!

PALADINO

NO MUNDO REAL...

Steve Jackson enfrentou grandes problemas com o Serviço Secreto dos EUA ao produzir o livro GURPS Cyberpunk.

Tudo começou quando os escritórios da Steve Jackson Games e a casa de Loyd Blankenship, o autor de GURPS Cyberpunk, foram invadidos por agentes secretos. Eles confiscaram todos os computadores e discos que continham os textos originais do livro, alegando ser parte de uma grande investigação sobre pirataria de dados. O Serviço Secreto dos EUA acreditava que o livro era um verdadeiro "manual de crime de computador".

Nada mais absurdo, claro. GURPS Cyberpunk não pode ensinar a penetrar em sistemas de computação. O máximo que o livro consegue é descrever uma fraude de crédito futurista em um equipamento que ainda NÃO EXISTE. É como achar que alguém pode se tornar um mago jogando Dungeons & Dragons!

Mesmo assim, o Serviço Secreto manteve em seu poder os arquivos confiscados. O livro teve que ser todo riscrito com base em arquivos antigos, notas e memórias.

No fim, o livro saiu. E, em sua introdução, Steve Jackson conta todo o episódio e conclui com o seguinte pensamento:

"Liberdade de expressão e liberdade de imprensa aplicam-se a usuários de computador? Há quem diga que não. Talvez o futuro cyberpunk esteja mais perto e seja mais negro do que imaginamos."

GURPS

A SALVAÇÃO DA TERRA

SEGUNDA PARTE

A conclusão da aventura em que os heróis devem salvar a humanidade

Ano de 2075. A Terra está dominada por alienígenas, que escravizaram a raça humana e estão sugando os recursos naturais do planeta. Na tentativa de evitar o pior, o Movimento de Resistência Terrestre se levanta contra os invasores. O dr. Adler, um brilhante bioquímico, cria um vírus capaz de exterminar os alienígenas sem risco para a vida da Terra. Infelizmente esse vírus é inútil. levaria anos para que ele se espalhasse por todo o planeta, e então seria tarde demais

Mas o Movimento de Resistência não desiste, e desenvolve o Sistema de Transporte Extra-Temporal - uma máquina do tempo capaz de enviar o vírus para o passado. A máquina funciona à base de Hélio Líquido - um material encontrado apenas em uma usina dos alienígenas. Durante uma arriscada missão de assalto, um grupo de heróis consegue invadir a usina e trazer para o Q.G. da Resistência o precioso Hélio Líquido.

Agora começa a segunda e última parte da missão: viajar para o passado e disseminar o vírus pela atmosfera da Terra.

COMO VIMOS NO ÚLTIMO EPISÓDIO...

Na Primeira Parte de "A Salvação da Terra", em DRAGON #2, os jogadores invadiram a usina condensadora dos invasores. Se tudo saiu bem, eles trouxeram consigo o Hélio Líquido necessário para fazer funcionar a Unidade de Transporte Extra-Temporal

Este é o momento de fazer mudanças no grupo de aventureiros - afinal, a aventura não exige que o MESMO grupo de heróis participe das duas partes. Os jogadores podem continuar com seus personagens anteriores ou trocá-los por novos, ou ainda substituir personagens que tenham morrido. Mas ainda não é o momento de gastar quaisquer Pontos de Personagem conseguidos na Primeira Parte.

CAPÍTULO 4: SABOTAGEM

Os heróis despertam no meio da noite com o som de alarmes. Eles deixam seus aposentos no Q.G. da Resistência e correm para o pátio principal. Luzes vermelhas de emergência piscam por toda parte. Algo grave está acontecendo.

O dr. Adler aparece em meio à multidão e encontra vocês. Ele está apavorado:

"Fomos sabotados! A missão está em perigo! Venham comigo, não há tempo a perder!"

Adler leva vocês à Sala de Projeção, onde vocês falaram com a projeção holográfica do computador Harry. Lá está ele, no centro da sala, em sua forma de senhor de meia-idade.

"Receio trazer notícias terríveis, amigos. Ironicamente, agora que o Transporte Extra-Temporal está funcionando, nosso tempo se esgotou. Procurarei ser breve.

"Havia espiões infiltrados em nosso Q.G. Eram sintóides, terríveis criaturas artificiais, projetadas pelos invasores para se parecerem com seres humanos. É quase impossível diferenciá-los de um ser humano normal.

"Os espiões sintóides apenas aguardavam pela conclusão de nosso Dispositivo de Transporte Extra-Temporal, para ter certeza de que funcionava. Durante a noite, eles entraram na máquina e desapareceram. Antes de partirem, contudo, os sintóides enviaram uma mensagem de rádio a seus mestres invasores: eles comunicaram que vão viajar para 1995, a data original em que planejávamos libertar o vírus. Eles pretendem matar Daniel Lutwitz - o fundador do Movimento de Resistência Terrestre. Com isso vão eliminar a Resistência antes mesmo que tenha sido criada.

"Não sabemos quantos sintóides viajaram para o passado. Nossa única chance é enviar vocês para impedir que matem Daniel e, em seguida, libertar o vírus na atmosfera. Antes, contudo, tenho o dever de avisá-los: não sabemos se é possível alterar o passado, e nem se os paradoxos podem interferir na missão. E também não dispomos de meios para trazê-los de volta ao nosso próprio tempo. SERÁ UMA VIAGEM SEM RETORNO!

"Decidam-se, pois, se vão aceitar a missão. Mas seja rápidos: os sintóides informaram os invasores sobre a localização de nosso Q.G., e suas tropas encontram-se rumando para cá. Temos apenas vinte minutos para os preparativos, antes que esta base seja atacada e destruída."

A verdade é que os heróis não têm muita escolha. Voltar no tempo não é apenas uma missão importante - mas sua única chance de sobrevivência: ficar na base seria morte certa, pois os invasores se aproximam para aniquilar todos os rebeldes. No final, todos vão concordar em aceitar a missão.

Assim que os heróis tiverem aceitado, Adler e os técnicos se apressarão em equipá-los. Não há tempo para pesquisar os costumes e trajes da época, de modo que eles usarão o mesmo equipamento disponível para a missão anterior (a descrição do equipamento está na edição anterior). Personagens que tenham participado da Primeira Parte podem trocar de equipamento, se quiserem.

Adler explica que vocês serão enviados para

o exato instante em que os sintóides chegaram a 1994. Agora, Mestre, capriche na narração:

Vocês recebem o recipiente contendo o vírus, que deve ser solto em 1994, e são rapidamente empurrados para dentro da Cápsula do Tempo - uma grande esfera metálica estacionada na parede em forma de tubo (lembram?). Vocês olham pelas janelinhas de vidro a tempo de ver as portas explodindo, e os técnicos da Resistência sendo estraçalhados pelos raios explosivos de um imenso robô CX-3. O último ato do dr. Adler, antes de ter sua cabeça arrancada por uma explosão, é baixar a alavanca que aciona o Transporte Temporal.

CAPÍTULO 5: VIAGEM CONTURBADA

A Cápsula do Tempo começa a se arrastar dentro do tubo. Vocês olham em volta: o interior da esfera não é nada parecido com aquelas máquinas do tempo incrementadas, que aparecem em filmes de ficção científica. Nada de controles. Nada de luzes piscando. Apenas paredes acolchoadas, poltronas com cintos de segurança e escotilhas de vidro, por onde vocês podem ver as paredes do tubo correndo com uma velocidade cada vez maior...

A Cápsula irá percorrer alguns quilômetros dentro do tubo, acelerando cada vez mais. Não alerte os heróis de que eles devem sentar-se nas poltronas e afivelar seus cintos: se eles mesmos não pensarem nisso, deixe que sofram as conseqüências.

Logo a esfera vai ficar tão agitada que os aventureiros não mais conseguirão ficar em pé, e serão jogados de um lado para o outro. As paredes acolchoadas evitarão que se machuquem - mas, ao chegarem a seu destino, terão perdido 1 ponto de fadiga cada um.

Meia hora depois, os personagens sentirão a esfera girando até baterem em algo e parar. De cabeça para baixo! Exija dos jogadores um teste de Destreza para livrarem-se dos cintos: quem falhar ficará enroscado pelos pés, e precisará de ajuda para soltar-se.

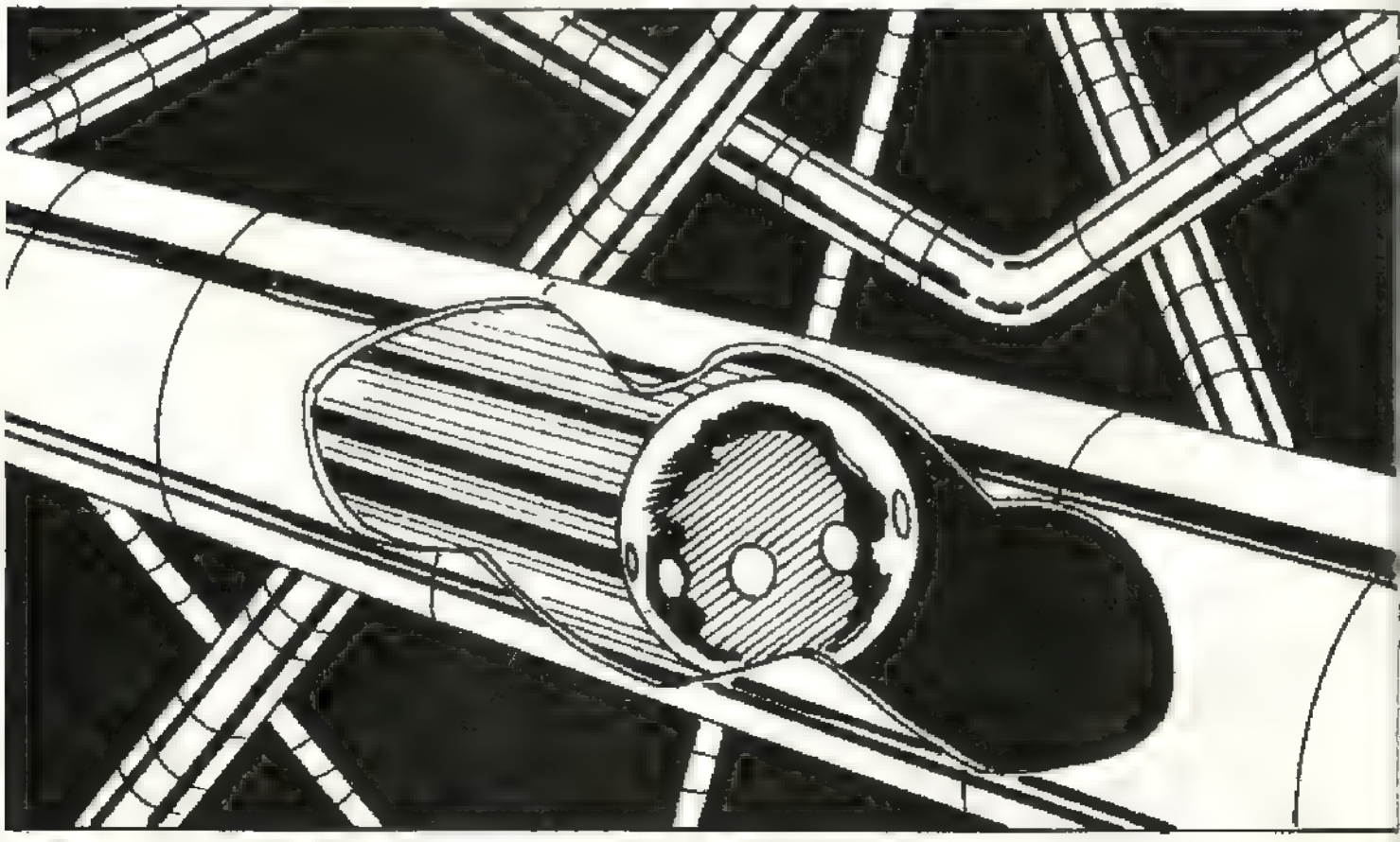
Saindo da esfera, os personagens se verão flutuando em uma fonte ornamental, em um grande Shopping Center (se existir algum em sua cidade; caso contrário, improvise). Uma segunda esfera flutua ao lado da deles. É a Cápsula do Tempo usada pelos sintóides - e, como disse o dr. Adler, ela acaba de chegar. Fique atento para ver se os jogadores lembram-se disso. Se lembrarem, devem saber que os sintóides ainda devem estar por perto!

E eles estão, de fato. Se olharem em volta, poderão ver algumas pessoas que, como eles mesmos, vestem macacões de Reflec da Resistência. É difícil dizer quantos; três ou quatro, talvez mais. Eles somem atrás de uma curva. A multidão de curiosos impedirá que os personagens os alcancem.

Neste ponto você pode achar que falta alguma ação. Se quiser uma batalha, faça com que apareça uma equipe de segurança do Shopping - e providencie um bom tiroteio para agitar as coisas. Use para os guardas do Shopping as mesmas estatísticas dos guardas humanos da Primeira Parte - com exceção de que não vestem Reflec e usam pistolas automáticas (NH 13, 2d de dano de perfuração).

CAPÍTULO 6: FUTURO E PRESENTE

Depois da batalha, a primeira coisa que os heróis devem fazer é fugir - pois logo o



Shopping estará coalhado de policiais, tenham ou não enfrentado os seguranças.

A partir deste ponto, um jogador com a perícia História será muito útil. Testes bem sucedidos da perícia poderão dar dicas sobre os costumes da época. Diga aos jogadores que todos olham para eles estranhamente, pois seus trajes coloridos de Reflec chamam muita atenção. Se eles tiverem a boa idéia de roubar roupas atuais em uma loja do Shopping, dê-lhes 1 Ponto de Personagem extra no final da aventura (mas só se não matarem nenhum vendedor inocente). E, se pensarem em vestir as roupas POR CIMA do macacão de Reflec, aumente a recompensa para 2 pontos. Tanta engenhosidade merece recompensa!

Fora do Shopping, vocês sentem-se deslocados neste mundo de 1995. É estranho ver tantas pessoas, tantos veículos pelas ruas. O ar, apesar de sujo, lhes parecerá muito mais puro do que a atmosfera venenosa de 2075.

Procure dar uma ênfase especial quando falar do "ar". Com isso os jogadores devem se lembrar de uma coisa: eles não se esqueceram de trazer consigo o recipiente do vírus? Se esqueceram, deverão voltar à Cápsula do Tempo para pegá-lo - e enfrentar outro batalhão de seguranças! De posse do frasco, bastará abrir uma válvula. O vírus escapará com um chiado na forma de uma nuvem azul, que se dispersará em uma brisa. Está feito. A Terra está infectada, não serve mais para os invasores.

Mas... agora as coisas começam a ficar confusas: com o vírus solto, não haverá invasão. Contudo, se os sintóides matarem Daniel, não haverá Movimento de Resistência. Nem vírus. Nem máquina do tempo.

Melhor salvar Daniel, só por garantia. .

CAPÍTULO 7: NA PISTA DE DANIEL

Encontrar Daniel pode mostrar-se difícil para pessoas de um futuro distante. Deixe os jogadores queimarem as pestanas tentando bolar alguma coisa. Um teste bem-sucedido da perícia História irá revelar a solução. Caso contrário, o único jeito será perguntar a alguém. Como o idioma mudou muito no decorrer das décadas, eles serão confundidos com turistas estrangeiros. Um cidadão consultado dirá:

"Ah, vocês devem ser de fora. Esquisito, esse seu sotaque. Se querem encontrar esse Daniel Lutwitz, consultem a Lista Telefônica, em algum telefone público."

Se alguém pensar nisso SEM perguntar a ninguém e SEM recorrer à perícia História, dê a esse jogador 1 Ponto de Personagem extra no fim da aventura.

Na lista consta apenas uma família com o sobrenome Lutwitz. O bairro onde eles vivem fica perto do centro da cidade - mas será difícil chegar lá sem dinheiro de 1995. Eles precisam pensar em algo: pedir dinheiro pelas ruas, roubar um carro, seqüestrar um táxi... eles que dêem um jeito!

Chegando à casa, um sobrado, os heróis encontrarão o portão aberto. O sol se pôs, e a casa está às escuras. Se entrarem, contudo, as luzes serão acesas de repente. Os heróis se verão frente a uma mesa com um bolo de aniversário, e serão saudados com uma calorosa canção de "Parabéns a você"...

"Ei, não é meu filho - dirá a mãe de Daniel. - *Quem são vocês? Saiam daqui, vão estragar a festa-surpresa de Daniel. Ele chegará da escola a qualquer momento."*

Você, Mestre, terá chance de se divertir um bocado com a confusão dos personagens. A verdade é que eles chegaram bem no meio da festa de aniversário de dez anos de Daniel. Diga que tudo lhes parece muito estranho. O bolo, as velas, os chapéus coloridos... eles não conhecem nada daquilo (festas de aniversário são um costume esquecido em sua época).

De repente, Daniel entra correndo na sala. O garoto está apavorado, e não parece ligar para a festa preparada para ele. Olhando para a rua pela janela, os heróis perceberão porquê: Daniel está sendo perseguido pelos sintóides!

Chega o momento da batalha decisiva! Ela será travada no quintal da casa de Daniel, e os heróis devem, a todo custo, impedir que um único sintóide entre na casa. Se um deles entrar, Daniel será morto ainda agarrado à saia da mãe. Calcule com cuidado o número de sintóides (dois para cada três jogadores, no máximo), pois eles são inimigos poderosos. Os sintóides estarão ainda armados com pistolas laser pesadas que roubaram do Movimento de Resistência - e isso será muito ruim para os heróis se eles despiram-se de seus macacões de Reflec.

O FIM - OU UM NOVO COMEÇO...

Vencida a batalha, Daniel estará a salvo. A missão está cumprida. De acordo com o Manual Básico do GURPS, você pode presentear os jogadores com 1-3 pontos por uma boa atuação, 4-5 por uma atuação impecável, ou nenhum ponto por uma atuação terrível - MAIS os pontos sugeridos no decorrer da aventura por

idéias engenhosas.

Mas não acabou ainda. Viagens pelo tempo podem criar uma série de confusões, e as leis da física podem conduzir a aventura para um final imprevisível. Eis algumas sugestões:

- Sem condições de retornar à sua própria época, os heróis não têm escolha senão passar o resto de suas vidas no passado. Com seus conhecimentos tecnológicos, eles podem empregar-se em qualquer grande indústria, com bons salários. Vão levar uma vida pacata, sem batalhas, coisa com que sempre sonharam. Pelo menos, claro, até a próxima aventura;

- Durante suas batalhas, os personagens criaram algum tipo de paradoxo. O avô de um deles pode ter sido morto por um disparo perdido, e o herói deixará de existir - pois, afinal, nunca nasceu. Ou então a avó do herói poderá se casar com outro homem, o que mudará radicalmente as características do personagem: aparência, atributos, perícias ou até sexo;

- A mudança do passado aciona uma espécie de "gatilho" das leis da física. Os heróis são repentinamente devolvidos de volta à sua própria época. Eles olham em volta e descobrem que nada mudou. O mundo continua dominado pelos invasores. Tragicamente, eles percebem que a História não pode ser alterada;

- Os personagens, ao mudarem a História, criaram dois mundos paralelos: em um deles tudo acontece como se lembram, e a Terra é invadida; no outro, o vírus foi disseminado com sucesso e a invasão nunca aconteceu. Cabe ao Mestre decidir em qual destes mundos os heróis permaneceram.

O livro-suplemento *GURPS Viagem no Tempo* poderá lhe dar muitas outras idéias sobre como encerrar esta aventura de forma magistral. Mas capriche! Afinal, uma saga colossal destas não pode terminar de qualquer jeito.

GRAHAL & PALADINO

OS TRAJES

Na primeira parte de A Salvação da Terra sugerimos algum equipamento para os personagens - inclusive macacões revestidos de Reflec, o tecido refratário a laser que consta no GURPS Básico, pág. 72. Não explicamos, contudo, que esses uniformes futuristas são trajes especiais de combate - com 1 ponto de Resistência a Dano ALÉM da proteção normal do Reflec. Ou seja: Reflec puro (DP6/RD2 contra lasers e lança-chamas; DP3/RD0 contra outras armas de raio, exceto sônicas; DP0/RD0 contra demais armas) + 1 ponto de RD contra qualquer tipo de dano.

OS SINTÓIDES

ST: 20
DX: 12
IQ: 13
HT: 12/40
Velocidade/Esquiva: 5/5
Armas: dreno de sangue (NH 14, 1d pontos por turno); garras metálicas (NH 15, 3d-1 de dano de corte); pistola laser pesada (NH 14, 2d de dano de perfuração)
DP/RD: lasers e lança-chamas: 6/3; outras armas de raio, exceto sônicas: 3/1; demais armas: 0/1

Os sintóides são seres artificiais criados pelos invasores. São parte mecânicos e parte orgânicos, feitos com peças metálicas e carne humana cruelmente extraída de pessoas vivas. Sua aparência torna-os excelentes espiões... mas, sob a frágil carne humana, um esqueleto cibernético lhes dá grande força e resistência.

Sintóides são vampiros: sua medula artificial não consegue sintetizar sangue para nutrir e oxigenar os tecidos vivos do corpo. Portanto, precisam sugar periodicamente sangue de outros seres humanos. Quando ativado, um sintóide dispara pela pele dezenas de minúsculos ferrões - que, de tão finos, conseguem penetrar em qualquer superfície com até 10 pontos de Resistência a Dano. Os ferrões não causam dano, mas, uma vez enterrados na carne da vítima, começam a drenar 1d pontos de vida por turno - enquanto o sintóide regenera a mesma quantidade.

Para livrar-se dos ferrões, o personagem atingido (ou um colega) deve fazer um ataque contra os fios e destruí-los. O ataque acerta automaticamente, mas o sintóide pode regenerar os ferrões para um novo ataque no turno seguinte.

Além do dreno de sangue, os sintóides podem atacar com garras metálicas retráteis escondidas em seus dedos. Também podem usar qualquer arma para humanos.

LIVRARIA TIRAGEM LTDA.

Confira nossos preços:

RPG

HERO QUEST	R$ 28,00	cod.001
O RETORNO DE WITCH LORD (aventura)	R$ 10,50	cod.002
ARMADILHA DE KELLAR`S KEEP (aventura)	R$ 10,50	cod.003
GURPS SUPERS PACK (complemento)	R$ 24,85	cod.004
GURPS SUPERS (complemento)	R$ 21,25	cod.005
GURPS CYBERPUNK (complemento)	R$ 19,50	....cod.006
VAMPIRO: A MÁSCARA (livro básico)	R$ 32,40	cod.007

Advanced Dungeons & Dragons

PLAYERS HAND BOOK	R$ 23,10	cod.008
DUNGEON MASTER GUIDE	R$ 20,80	cod.009

DADOS

Tubo com 6 dados opacos (4,6,8,10,12,20 lados)	R$ 4,50	cod.010
Tubo com 6 dados acrílicos (4,6,8,10,12,20 lados)	R$ 6,00	cod.011

CARDS

X-MEN FLEER 94 (10 cards por envelope)	R$ 4,50	cod.012
SANDMAN (6 cards por envelope)	R$ 3,50	cod.013
FLAIR - Marvel deluxe edition (10 por envelope)	R$ 7,00	cod.014
CONAN CROMIUM II (7 por envelope)	R$ 5,50	cod.015

Livros

A CANÇÃO DOS NIBELUNGOS (anônimo)	R$ 14,00	cod.016
DICIONÁRIO DOS DEUSES E DEMÔNIOS (Lurker,M)	R$ 14,25	cod.017
A EPOPÉIA DE GILGAMESH (anônimo)	R$ 9,50	cod.018
A HISTÓRIA DO MAGO MERLIN (Schlegel)	R$ 10,10	cod.019
PERCEVAL OU O ROMANCE DO GRAAL (Troyes,C)	R$ 12,35	cod.020

Para envio através dos correios, mande cheque nominal e cruzado em nome de Livraria Tiragem Ltda, ou vale postal, acrescentando o valor de R$ 2,20 para remessa.Especifique seu pedido de acordo com os códigos dos itens, quantidade e título. **Obs:** o prazo de entrega dos correios varia de 07 à 14 dias. Regiões afastadas das capitais podem exceder este prazo.**Válido até 10/12/94.**

Rua Augusta 2690 lj.20 Jardins São Paulo - SP
CEP 01412-100 fone (011) 282-4821

CASTLE FALKENSTEIN

Como jogar RPG na Europa do Século XIX, quando não existiam dados e nem fichas de personagem?

O mundo alternativo de *Castle Falkenstein* quebra totalmente o clima de fantasia medieval encontrado em outros RPGs. É uma mistura de *Senhor dos Anéis* e ficção científica de Júlio Verne, com uma pitada de *O Prisioneiro de Zenda* - resultando em uma terra de fantasia baseada em plena Era do Vapor, a Europa vitoriana de 1870, conhecida aqui como "Nova Europa". Londres, Paris, Viena, todas as grandes cidades da época estão aqui - mas um bocadinho diferentes de como vemos nos livros de História: Nova Europa é uma terra de veículos movidos a vapor, máquinas incríveis e inventores renegados; magos e membros de sociedades secretas conspiram para dominar o mundo; anões são notáveis inventores e engenheiros; e dragões (pasmem, dragões!) andam ocasionalmente pelas ruas das cidades.

Apesar do nome Nova Europa, este continente é apenas superficialmente igual à verdadeira Europa da Idade Vitoriana. O Castelo Falkenstein em questão fica em um país chamado Bavaria, que faz divisas com a França, Itália, Áustria e Rússia. A história é contada pelo personagem Tomas Eduard Olan, um pobre homem magicamente transportado da nossa Terra para Nova Europa.

HUMANOS, ANÕES, FADAS E DRAGÕES

Lançado pela R. Talsorian Games, este novo RPG acabou de chegar às livrarias especializadas no último mês de setembro. No decorrer de 224 páginas ricamente ilustradas, Tom Olam usa a primeira parte

do livro para nos dar uma visão geral de Nova Europa - com notas laterais de página, no estilo GURPS, para ilustrar e expandir os fatos interessantes sobre o mundo de *Castle Falkenstein*.

A segunda parte do livro contém as regras de criação de personagens, uma lista de feitiços e objetos mágicos, uma aventura pronta ambientada na época e informações para o Mestre - aqui chamado *Host*, um tipo especial de Mestre de Jogo: como os jogadores, ele tem características próprias que são testadas no decorrer da partida. O Host pode ser um grande vulto histórico, como Charles Darwin, Thomas Edson ou Júlio Verne - ou alguma figura literária famosa, como Sherlock Holmes, Conde Drácula ou o Capitão Nemo.

Os personagens podem pertencer a uma das seguintes raças:

• **Humanos:** estes, desconfio, você já conhece;

• **Anões:** aqui eles são invulneráveis ao fogo. Você pode jogar um anão em uma piscina de lava, e ele sairá ileso, bufando e xingando;

• **Fadas:** muito parecidas com os elfos de D&D, vivem na natureza e lançam feitiços;

• **Dragões:** sim, você pode ser um deles, com sopro de fogo e tudo o mais! Também lançam feitiços. São muito raros no mundo de *Castle Falkenstein*.

CARTAS EM VEZ DE DADOS

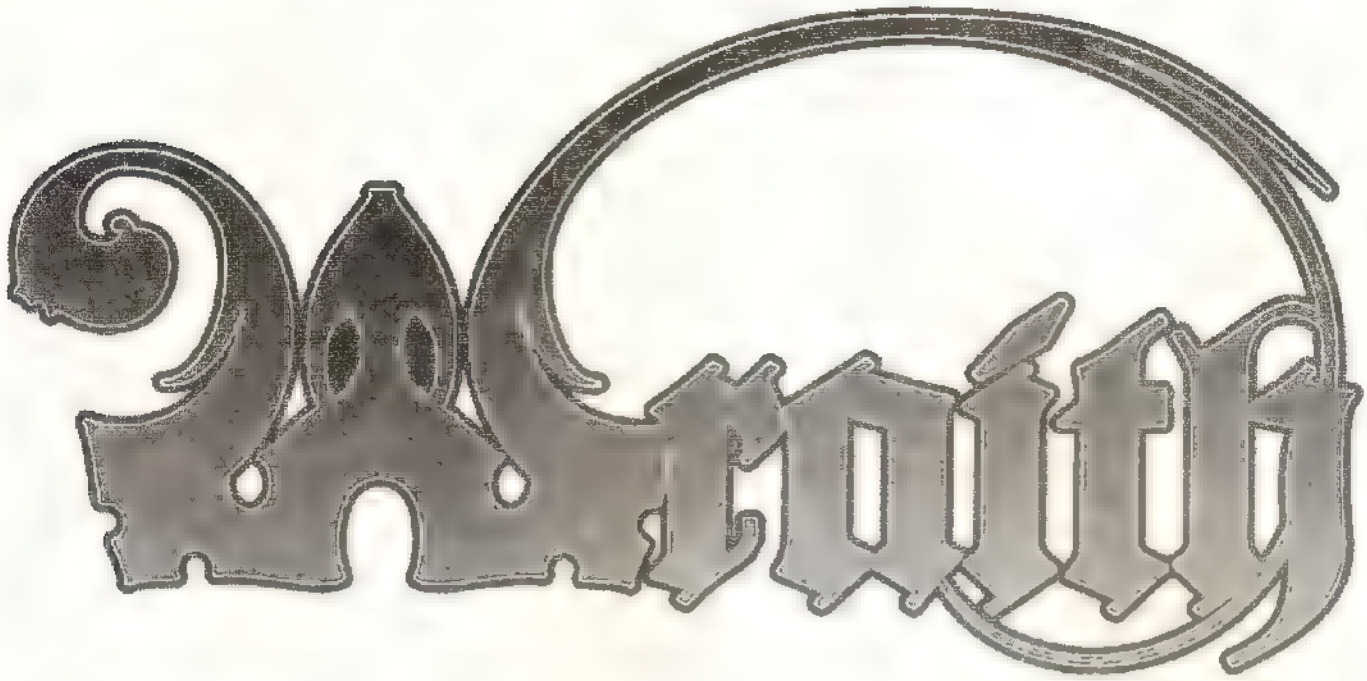
Como parece ser a nova tendência em RPGs, *Castle Falkenstein* valoriza muito mais a interpretação do personagem do que as regras em si - como se o jogador estivesse mesmo em uma peça de teatro.

Mas são as regras que tornam este RPG tão diferente. Para começar, o sistema não utiliza fichas de personagens. Tom Olan alega que em 1870 é difícil encontrar uma máquina de xerox para copiar fichas, de modo que as características de um personagem são registradas no Diário (um caderno de anotações onde o jogador cria toda a história do personagem, seus defeitos, ambições, amores...). Como em outros sistemas, cada personagem tem suas habilidades próprias - que podem ir de Péssimo a Extraordinário, definindo as chances de sucesso em cumprir determinadas tarefas.

Para manter o clima de época, também não se usam dados em *Castle Falkenstein* (como encontrar um dado de 12 faces em 1870?). A mecânica do jogo gira em torno do *Deck da Fortuna*, uma idéia muito original e bem-sacada: basta um baralho comum, de naipes, usado para fazer uma série de jogadas que não seriam possíveis com dados. O sistema de combate, também feito com cartas, é muito simples. Podem ser feitas batalhas entre máquinas, máquinas vs. homens ou Duelos - a derradeira forma de combate homem-a-homem.

Castle Falkenstein só está disponível em inglês. Pelo menos por enquanto, não parece existir previsão do lançamento de uma versão brasileira.

ROBERTO DE MORAES



THE OBLIVION

Almas sobrenaturais são os personagens deste RPG do outro mundo

Morte é a única certeza na vida. Seja você cristão, muçulmano ou mesmo ateu, este corpo terá um fim cedo ou tarde. Mas... será mesmo o fim? Não, pelo menos para Mark Rein-Hagen, o renomado autor de *Vampire: the Masquerade*. A morte é apenas uma passagem, o fim de uma jornada e o início de outra - talvez muito mais longa.

Para a maioria das pessoas a morte é direta: elas se esquecem de suas vidas terrenas no momento da morte, e alcançam a transcendência - ou Oblivion (Esquecimento). Algumas almas, entretanto, resistem. Perdem se no caminho, sua transcendência torna-se muito mais difícil. Estão presas em uma realidade que mescla a morte e o mundo em que viviam. Podem contemplar o mundo dos vivos, mas nunca mais serão como eles. Cada dia é uma luta contra si mesmo, contra o desconhecido, e contra o Oblivion cada vez mais próximo.

Eles são os Wraiths (Aparições), almas de pessoas que não estavam preparadas para a morte, tiveram paixões mal-resolvidas, ou deixaram "negócios pendentes". São produtos de acidentes, mortes brutais ou suicídios. São almas presas entre este mundo e o próximo.

São fantasmas.

Pode parecer algum capítulo de "A Viagem", mas é ***WRAITH - The Oblivion***, o mais novo RPG da editora White Wolf, que vem juntar se a seus irmãos da série Storytelling: *Vampire, Werewolf, Mage* e *Street Fighter*.

O SUBMUNDO DE WRAITH

Underworld (Submundo) é o universo negro habitado pelos Wraihts. Não é um lugar específico, mas o conjunto dos diferentes lugares deste universo. Tudo aqui parece estar morrendo, se degradando, chegando a um fim. Tudo o que foi perdido ou deixado para trás é visto como podre, decadente. O Oblivion é a representação deste fim - não como uma força maligna, mas sim o fechamento de um círculo. Uma lei natural irresistível, que não se pode vencer - apenas conseguir vantagens temporárias.

Shadowlands (Terras Sombrias) é o lugar onde a barreira entre a vida e a morte é mais transparente. Lá os Wraiths podem ver o mundo dos vivos, ainda que em uma versão mais mórbida e sem vida. Podem ver seus objetos queridos, seus amigos e seus amores. Mas isso acaba se tornando um tormento maior, pois não podem senti-los, tocá-los ou falar com eles - exceto com ajuda de certos poderes, que nem todos os Wraiths possuem.

Haunts (Visitados) são os locais onde a linha divisória entre mortos e vivos é mais tênue. São pontos onde as emoções humanas enfraquecem esta divisão, os lugares onde os Wraiths estão

mais próximos do mundo real. São os lugares mal-assombrados.

Tempest (Tempestade) é o que poderíamos chamar de mar - que, em vez de água, é preenchido de caos, memórias, dor e desespero. Em meio a esse oceano estão as *Far Shores* (Praias Distantes), terras inacessíveis que poucos conhecem: uns afirmam que são paraísos onde vivem os deuses; outros insistem que são infernos cheios de demônios. Não é nada fácil confirmar isso com os próprios olhos, porque dentro da Tempestade você deve enfrentar pesadelos e espíritos enlouquecidos. Há certos "caminhos" ou "rios" por onde a travessia é mais segura - mas quem pode estar realmente seguro em um lugar assim?

No centro da tempestade está o *Void* (Vácuo), o início e fim do Oblivion. Aqueles que não estão preparados para o fim não conseguem chegar ao Vácuo. Também no centro da Tempestade fica Stygia, a capital do Submundo, um reflexo do poderio do Império Romano em seu auge. Conta-se que no passado Stygia era um grande refúgio para Wraiths - mas hoje não passa de um labirinto urbano e destino de almas escravas. Poucos conseguem ir a Stygia e escapar de seus eternos tormentos.

DESAFIO PARA OS PLAYERS

Em termos de psicologia, *Wraith* é o mais complexo jogo da linha Storytelling - e aquele que vai proporcionar um desafio maior aos jogadores. Para cada personagem Wraith criado, existe também um segundo personagem que representa seu lado negro. Este lado negro chama-se *Shadow* (nada a ver com o filme do Sombra). Não é necessariamente um lado mau, mas uma outra personalidade, um inconsciente com poderes arcanos e motivações próprias (quase sempre conflitantes com os interesses do próprio Wraith). A Sombra nunca descansa e tentará sempre usar o Wraith para tornar-se mais forte e, depois, tomar seu controle. Nesse momento o Oblivion estará a poucos passos...

A ficha da Sombra é entregue a um outro jogador, que será seu *Shadowguide* (Guia da Sombra). Assim, cada player acaba tendo que cuidar de DOIS personagens: o seu próprio Wraith, e a Sombra de outro. A personalidade do personagem deve ser explorada a fundo, não só pelo jogador, mas também pelo narrador e pelo Shadowguide. Isso torna o jogo extremamente desafiador em termos de interpretação.

UM ALERTA AOS VIVOS

Um obstáculo que este RPG pode vir a enfrentar é sua própria temática: Mark Rein-Hagen colocou no jogo sua própria teoria de vida pós-morte, e não faz disso uma dádiva divina - mas uma maldição, um mundo negro onde a salvação

ou a perdição de um personagem depende de suas paixões. Algumas pessoas poderão ver o livro não como um jogo, mas como uma ofensa às suas crenças religiosas. Isso pode ser um problema especialmente grave nos E.U.A., onde o RPG ainda é considerado por alguns como "coisa do demônio".

Na hipótese de que Wraith venha a ser traduzido para nossa língua, esse tipo de coisa pode vir a acontecer por aqui. Embora sejamos mais tolerantes e liberais em termos de religião, sempre haverá alguém para interpretar mal as coisas. Mas a verdade é que o jogo transmite um alerta muito importante: aqui, na vida real, estamos sempre deixando de viver nossas vidas por diversos motivos - e, quando percebemos isso, já é tarde demais. Mark Rein procura alertar as pessoas para que aproveitem suas existências. Assim, quando a morte chegar, poderemos recebê-la sem a dor de morrer sem ter vivido

Wraith traz um belíssimo trabalho artístico, tanto nas ilustrações interiores quanto na capa: o título do livro está impresso com tinta fosforescente, quase invisível à luz do dia - mas luminosa quando observada no escuro.

LUIGI

AS REGRAS

As regras de Wraith não são segredo nenhum para quem já jogou outros títulos da série Storytelling. As jogadas são feitas com dados de dez faces: o narrador escolhe para cada ação um certo grau de dificuldade, que pode ir de 3 a 10. Quanto maior a habilidade de um personagem, mais dados ele poderá jogar - e maiores serão suas chances de ser bem-sucedido.

***Exemplo:** um player diz que seu personagem tenta aplicar um soco na cara do adversário. O personagem tem 4 pontos de Strength (Força) e 2 pontos de Braul (Briga). Portanto, pode jogar 6 dados. O narrador, a seu critério, estipula um grau de dificuldade 7. O player joga os dados e consegue 4, 7, 6, 9, 10 e 3. Três jogadas foram "sucessos", ou seja, igualaram ou ultrapassaram 7. Cada sucesso causa um ponto de dano ao adversário.*

BASE SÓLIDA

Suas miniaturas vivem caindo? Evite isso reforçando suas bases

A base de massa Epoxi, além de dar melhor apoio, serve também para reunir os integrantes desta Artilharia Orc

Qualquer RPGista que joga com miniaturas já passou por isso: você está ali, na mesa, todo animado com a luta contra os esqueletos. De repente, no calor da batalha, a mão de alguém esbarra em sua miniatura favorita e a derruba - descascando o nariz do elfo que você teve tanto trabalho para pintar.

Esse é um problema comum com as miniaturas de RPG: todas elas têm pequenas plataformas que as mantêm de pé - mas apenas se forem deixadas em paz sobre uma estante. Na mesa de jogo, o menor toque pode derrubá-las - e o peso do chumbo faz com que a pintura seja inevitavelmente arranhada. Mas isso pode ser evitado construindo-se uma base maior para a miniatura. E, se você quiser caprichar um pouco mais, essa base vai deixá-la ainda mais bonita.

1) Recorte um pequeno pedaço de cartolina no formato e tamanho que você desejar. Pode ser redondo, quadrado ou hexagonal - de preferência entre 2,5 e 3 cm de diâmetro.

2) Cole a miniatura no meio da base, com cola branca comum - ou cola de secagem rápida, se não quiser esperar.

3) Prepare uma pequena quantidade de massa Epoxi. Vá aplicando pedacinhos sobre a base de cartolina e à volta da miniatura, modelando como quiser. Espere secar.

4) Quando a massa estiver bem seca, você pode pintar como se fosse pedra ou terra - ou então usar alguns "efeitos especiais": experimente pincelar cola branca sobre a base e depois polvilhar areia ou serragem fina colorida. Deixe secar bem.

PALADINO

CUIDADO!

Lembre-se sempre de que este tipo de artesanato pode ser perigoso: tanto o chumbo das miniaturas quanto a massa Epoxi são tóxicos e podem ser absorvidos pela pele. Depois do trabalho, lave as mãos com água abundante e sabão.

Pincelar a base com cola e polvilhar serragem colorida cria este efeito de grama

AMAZON

Uma aventura cheia de perigos na floresta tropical amazônica.

AMAZON é um barato! O jogo foi feito para se parecer com aquelas séries de aventura da década de 50, quando as pessoas ainda achavam que a selva amazônica estava cheia de civilizações perdidas e monstros gigantes. A história está até dividida em capítulos, como um seriado de verdade. E, se você ficou empacado em algum desses capítulos, a revista DRAGÃO BRASIL vai ajudar você a sair dessa!

CAPÍTULO 1: TERROR NA SELVA

Allen Roberts era um aventureiro de mão cheia. Viajava pelo mundo todo a serviço da Companhia de Pesquisas Allister, em Woodland, Oregon. No momento, Allen fazia pesquisas na perigosa e ainda inexplorada floresta amazônica. Até que, um dia, aconteceu o pior...

Seis semanas depois, Jason chega à Cia. Allister para mais um dia de trabalho. Seu irmão Allen havia conseguido-lhe um emprego como químico. É agora que o jogador começa a agir. Fale com Darlene, a secretária chata que está logo na entrada. Ela lhe dirá que Wilbur Thornick, o presidente da Cia., quer falar com você. Vá até a sala do presidente, no fim do corredor, abra a porta e entre. Wilbur estará esperando com más notícias: ele explica que perderam contato com a expedição de seu irmão Allen, e ela foi dada como desaparecida. O presidente diz que sente muito, e sugere que vá para casa descansar.

Você pega seu carro e retorna abatido para seu apartamento, decorado no estilo de 1950. Chegando lá, encontra sob a porta um pacote que chegou pelo correio. Abra-o com o abridor de cartas que está sobre a mesa. O pacote aberto revela uma pequena chave e uma carta - uma carta de seu irmao Allen!

CAPÍTULO 2: O CÓDIGO SECRETO

O conteúdo da carta é inacreditável. Allen diz que estava para fazer uma descoberta fantástica, até que sua expedição foi selvagemente atacada por alguém ou alguma coisa. Só você pode ajudá-lo. Ele instrui você para que consiga maiores detalhes sobre a expedição no arquivo secreto, na casa-forte atrás da Cia. Allister. Allen envia também a chave de seu armário, a combinação do cofre em seu escritório na Companhia, e também uma mensagem escrita em código secreto - que só pode ser decifrada com ajuda do anel de código que vocês usavam quando crianças. Não adianta procurar pelo anel ainda. Volte para a Companhia de Pesquisas e comece a fuçar...

Entre na segunda porta, o escritório de Allen. Ele nunca foi muito ordeiro e o lugar está cheio de bugigangas inúteis: você pode baixar a tela de projeção, colocar no projetor um rolo de filme que está sobre a bancada e assistir a um filminho com uma dança de nativos da Amazônia. Mas chega de brincadeira! Com a chave, abra o gabinete abaixo da bancada e pegue lá uma fita cassete.

Voltando ao apartamento, você vai encontrar tudo destruído. Pelo jeito, mais alguém está atrás do segredo de Allen. Opa! Tem uma coisinha brilhando no sofá. É o anel decodificador. Pegue-o, e poderá decifrar a mensagem secreta. Ela diz.

Voe para Cuzco, Peru. Vá para Rio Blanco, encontre um telefone, disque 93262, e deixe tocar três vezes. Vá para a cantina. Alguém irá recebê-lo.

Agora vamos à fita. Colocando-a no gravador, uma voz recita a combinação do cofre de Allen. Você anota rapidamente a

combinação em um pedaço de papel e retorna correndo para a Cia. Allister.

De volta ao escritório de Allen, mova o alvo de dardos na parede para revelar o cofre. Use a combinação para abri-lo. Lá tem dinheiro, que você irá precisar para pagar a passagem até o Peru. Agora é preciso conseguir o microfilme que está na casa-forte. Mas, se tentar chegar até lá, será preso como espião comunista. Como conseguir?

Abra o livro que está perto do projetor. Leia. Lá você encontra a fórmula de uma poção do amor indígena. Ahá! Um plano começa a se formar. Pegue a zarabatana que está sobre o armário, e também um dardo espetado na parede. Vá para seu próprio laboratório, a primeira porta depois da entrada. Pegue um frasco de álcool no gabinete. Abra a gaiola e pegue também o ratinho. Saia.

O ingrediente principal da poção do amor, o caldo de uma raiz rara, está no armário de Allen - mas a chave fica guardada no armarinho ao lado de Darlene. Nem adianta falar com ela, não tem acordo. O negócio é ser mais convincente: solte o ratinho. Darlene fugirá apavorada, e agora você pode pegar a chave. Pegue também uma segunda chave. Ela pertence a carro verde que está lá no estacionamento.

De posse da raiz, misture-a ao álcool. Leve ao fogo em seu laboratório e deixe até mudar de cor. Mergulhe o dardo na poção e coloque-o na zarabatana. Você já pode se arriscar na casa-forte, a porta perto da sala do presidente. Mas ainda não. Primeiro vá ao estacionamento e abra o porta-malas do carro verde com a chave verde. Pegue um pé-de-cabra e um alicate. Agora sim, vá para a casa-forte.

Cuidado ao se aproximar, ou os guardas vão prendê-lo. Suba na árvore à esquerda, faça pontaria com a zarabatana e acerte o dardo no guarda. Ele vai ficar taradão, e irá se divertir com sua colega nos arbustos ali perto. Agora pode ir tranqüilo. Pegue as chaves em meios às roupas jogadas pelo guarda. Antes de entrar, contudo, use o alicate para cortar a corrente da lata de lixo. É uma precaução indispensável: logo vai chegar um urso, e, se não puder encontrar comida no lixo, ele vai preferir almoçar você!

CAPÍTULO 3: O MONSTRO HEAVY METAL

Entrando na casa-forte, uma surpresa da pesada: o robô B.O.B. está alerta, pronto para acabar com espiões. Enganar o latinha é mais fácil do que parece: é só sair e pegar a lata de lixo. Com ela na cabeça, B.O.B. pensará que você é seu substituto e irá embora. Beleza! Puxe a alavanca para abrir o painel na parede e arrombe a gaveta com o pé-de-cabra. Você vai encontrar um microfilme, um velho mapa e um compasso. Pegue tudo.

Para ler o microfilme, você vai precisar da máquina leitora na biblioteca. Mas a bibliotecária é ainda mais chata que Darlene, e não deixa você usar o aparelho. Seja esperto: pegue um cabide de arame perto da porta e use-o para abrir a porta do carro da bibliotecária no estacionamento. Ligue os faróis. Volte e fale com ela, dizendo que seu carro está com os faróis acesos. Agora você pode aproveitar a ausência da perua e usar a máquina. O microfilme conta uma história fantástica sobre conquistadores espanhóis e esmeraldas gigantes. É o bastante. Pegue o carro e vá direto para o aeroporto

CAPÍTULO 4: PERSEGUIÇÃO QUENTE

Chegando de avião a Cuzco, comece logo a fuçar. Vá para perto do caminhão e abra a porta. Um maço de cigarros vai cair no chão. Pegue-o, e também o galão de água na lateral do caminhão. Por último, aproveite que o ciclista está dormindo a "siesta" e pegue a bomba de ar junto da bicicleta dele.

Agora o negócio é encontrar um piloto que aceite levá-lo para Rio Blanco. Entre no prédio do aeroporto. Ofereça ao vendedor de bilhetes o dinheiro que sobrou. Ele lhe dará um bilhete vermelho. Entre no bar Green Monkey e entregue o bilhete ao barman. Com a recomendação dele, você vai encontrar entre os pilotos um cara de óculos escuros que aceita levá-lo para Rio Blanco.

CAPÍTULO 5: VÔO DA MORTE

Má notícia! Seu piloto foi muito bem pago pelo corrupto general Sanchez para matar você. Ele invade a cabine, aponta uma arma e ordena que você salte do avião em pleno vôo. Mas é fácil livrar-se do sacana: logo depois que ele disser "I'm waiting!" ("Estou esperando."), solte as galinhas que estão no engradado à sua esquerda. Elas voarão sobre o piloto e ele cairá para a morte. Fim dos problemas?

NÃO ABUSE DAS PISTAS

Durante a instalação de AMAZON, você pode escolher se deseja receber pistas durante o jogo. Para conseguir uma pista sobre um objeto, você deve clicar sobre ele o ícone ?. Mas tem um porém: cada pista custa a você 1 ponto de Q.I. - e, se não tiver pontos suficientes no fim do jogo, não poderá ver a cena final.

Que nada! Lembre-se, você está a bordo de um avião sem piloto prestes a cair...

É preciso agir rápido. A porta para a cabine está emperrada. Há um pára-quedas no chão, mas nem pense saltar com ele - é pequeno demais. Em vez disso, amarre o pára-quedas na maçaneta da porta. O vento fará com que ela se abra. Na cabine, você descobre que os tiros do piloto escangalharam o painel de controle. O melhor que você pode fazer é suavizar um pouco a queda. Movimente o manche, mexa na chavezinha à esquerda e abaixe as alavancas no centro. O avião cai no rio assim mesmo, mas pelo menos você sobrevive.

De volta à área de carga, você descobre que o avião está afundando. Nem pensar em nadar, o rio está infestado de piranhas. Procure no meio das caixas por um bote inflável. Encha-o com a bomba de bicicleta. Coloque-o na água. Voilá: chegamos ao próximo episódio...

CAPÍTULO 6: EL LOCO

Você chegou a Rio Blanco. De acordo com as instruções de Allen, precisa telefonar e aguardar na cantina. O problema é que o único aparelho da cidade fica no hotel, e ele é vigiado por El Loco - um maluco que não deixa ninguém se aproximar.

Vamos nos livrar do demente. Pegue o pedaço de pau perto da margem, e depois surrupie algumas pimentas do carrinho que está mais abaixo. Vá à cantina. A cozinheira está preparando a refeição de El Loco. Quando ela estiver de costas, pegue a faca que está no balcão. Pique as pimentas e misture à comida. Espere que o garoto venha buscar o prato, saia e assista o espetáculo.

El Loco não é mais problema, ele está com a cabeça mergulhada no poço. Volte à cantina. Pegue nas mesas um isqueiro, um pedaço de enchilada e algumas moedas - sempre tomando cuidado para que a cozinheira não veja. Agora vá para o hotel. Pegue a ratoeira que está nos degraus, coloque a enchilada nela e depois ponha de volta onde estava. Com o rato morto, você pode pegar os 300 pesos que estão na toca dele.

Hora de usar o telefone. Tire o fone do gancho, coloque as moedas, disque três vezes e interrompa a ligação. Volte para a cantina e dê um tempinho lá. Logo aparece Maya, uma tremenda gata. Abra logo o jogo e diga que está procurando seu irmão. Ela vai testar você para ter certeza de que não é um impostor. Fará três perguntas. As respostas são: *1952, 3 sisters and 1 brother* e *Wild Women From Congo.*

Hora de partir com Maya. Mas espere: El Loco está dando uns safanões no garoto que levou-lhe a comida apimentada. Injustiça! Pegue a escada que está na parede da cantina e coloque ao lado do hotel. Use o pedaço de pau para derrubar a placa bem na moringa de El Loco. O garoto fica agradecido e lhe dá uma pepita de ouro. Não acabou ainda. Vá à venda que fica à direita e compre o remo, a raiz venenosa, as balas e o facão. Pronto, agora pode ir com Maya encontrar seu irmão Allen.

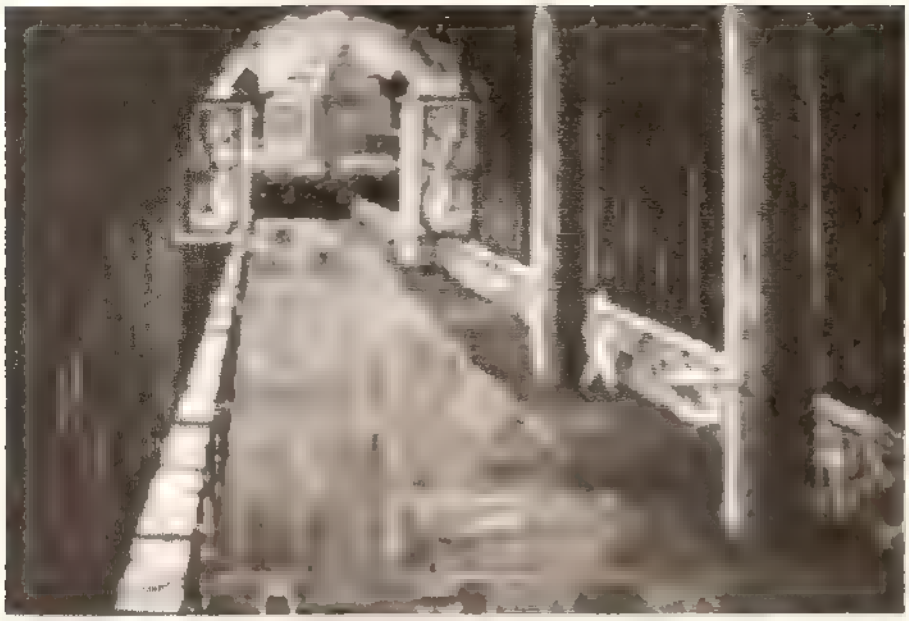
CAPÍTULO 7: A PONTE MORTAL

Encontrar Allen não significa que a aventura terminou. Ele diz que a floresta esconde a maior descoberta da história da ciência e vocês prosseguem na jornada. Tudo vai bem, até que as tropas do general Sanchez encurralam vocês perto de uma

ponte arruinada. Jogo rápido! Primeiro empurre a chapa de metal que está no chão e apóie-a nas pedras, para ter alguma proteção contra os tiros. Use a madeira que está no chão para reforçar a chapa, ou ela será derrubada pelo vento. E, para ganhar mais tempo, dê a Allen a munição que você comprou em Rio Blanco.

Hora de Maya agir. Ela deve pegar o cipó que está à esquerda. Faça-a atravessar a ponte e reforçar as cordas apodrecidas com o cipó. Agora a ponte está forte o suficiente para que você também passe. Infelizmente, Allen resolve bancar o herói suicida: para deter os bandidos, ele faz a ponte desabar - e cai no abismo. A morte de Allen não pode ter sido em vão! Você e Maya continuam a viagem.

Vocês precisam de transporte. Chegando a um porto, encontram um barco bem suspeito - com uma tripulação ainda mais suspeita. Bem, eles são os únicos por perto. Ofereça ao capitão a pepita de ouro e o



maço de cigarros. Ele aceita levar vocês em seu barco - mas depois resolve atirar você ao rio e ficar com Maya para vendê-la como escrava!

CAPÍTULO 8: TRAFICANTES DE ESCRAVOS

Você consegue chegar à margem, mas precisa bolar um jeito de salvar Maya. Quando o vigia estiver do outro lado do barco, atravesse a tela e pegue uma folha oca de capim. Use-a para atravessar o rio debaixo d'água sem ser visto. Ah, antes disso, não esqueça de jogar a raiz venenosa no rio para matar as piranhas!

Você está a bordo. Primeiro vamos cuidar do vigia. Sempre tomando cuidado para não ser visto, abra uma das caixas que está no meio do convés. Pegue um arpão lá dentro. Vá para a proa do barco. Vire o canhão lança-arpão para a esquerda e carregue a arma com o arpão. Para garantir que o vigia vai entrar na sua mira, empurre o caixote da esquerda para que fique no caminho. Quando o vigia estiver na posição, dispare o arpão no peito do filho da mãe!

Volte para a popa do barco. Pegue a vara de pescar que está no chão. Vá para a janela da cabine do capitão e use a vara para "pescar" as chaves sobre a mesa. Com essas chaves, você pode entrar na cabine onde Maya está presa. Mas trate de bloquear a porta com a trava de madeira, porque o capitão acordou e resolveu matar todo mundo!

Cedo ou tarde, os tiros aleatórios dele através da porta vão acertar você. Portanto, seja rápido. Solte Maya com a faca. Abra a escotilha. Pegue a garrafa de pinga no armário e coloque nela o trapo que está na mesa. Acenda com o isqueiro. Você tem agora um coquetel molotov, prontinho para ser jogado pela janela. O capitão grita apavorado quando vê as chamas - e não é pra menos, porque o barco está carregado de explosivos. Depois que ouvir o grito, libere a porta e caia fora com Maya. Vocês escapam por pouco da explosão do barco.

Depois de andar um pouco, vocês chegam a uma aldeia indígena onde um pajé tenta curar um curumim doente. Se vocês não salvarem o garoto, estão encrencados! É preciso ser ligeiro: empurre a pedra que está perto da margem do rio e pegue a minhoca gigante que estava embaixo dela. Coloque a minhoca na vara de pescar e pegue um peixe. Atravesse a ponte e pegue a planta colorida que está do outro lado. Empurre o caldeirão sobre o fogo. Coloque no caldeirão o galão de água, o peixe e a planta. Pegue a concha que está na cabana, mergulhe no remédio e dê para o menino. Se você conseguiu fazer tudo isso antes do pajé se encher, os nativos lhes dão uma canoa e vocês podem partir.

CAPÍTULO 9: SEGREDOS ANCESTRAIS

Navegar pelo rio é a parte mais chatinha do jogo. Além de se desviar das pedras, você precisa pegar os caminhos certos - ou irá se perder por aí. Para o primeiro rio, a seqüência correta é: baixo, cima, cima, baixo.

Vocês encontram Hans Stroheim, o velho arqueólogo que trabalhou com Allen. Entreguem a ele o mapa e o compasso. Ele concorda em mostrar o caminho - mas, em troca, quer que encontrem uma esmeralda. Vocês devem procurá-la no Sítio Maldito, um forte sobre uma árvore, cheio de histórias de cadáveres e mistério.

Chegar lá vai exigir trabalho de equipe: pegue a madeira que está no chão e coloque sobre a pedra, fazendo uma gangorra. Coloque Maya na ponta da gangorra, suba no tronco e pule na outra ponta. Maya será lançada em uma árvore. Subindo nela, ela pode pegar um cipó e dar uma de Tarzan para chegar até a outra árvore onde está a cabana. Lá ela pode jogar outro cipó para você. Ainda resta um trecho para subir. Coloque Maya no elevador de cesta e puxe a corda, levando-a até a cabana.

CAPÍTULO 10: O SALÃO DA MORTE

Maya fica bestificada: o lugar está cheio de esqueletos com armaduras de conquistadores espanhóis. Um deles carrega no pescoço a chave do baú que está no chão Dentro do baú, um diário que fala sobre como os espanhóis foram chacinados pelos nativos. Use o facão no monte de palha à direita, para revelar mais um esqueleto. Arrebente a armadura dele com outro golpe de facão: lá está a esmeralda!

Levando a pedra preciosa para Hans Stroheim, ele solta a língua e fala sobre lendas de mulheres guerreiras. Indica um caminho pelo rio, e vocês devem remar de novo em meio às pedras. Desta vez a seqüência correta é: cima, baixo, baixo, cima.

CAPÍTULO 11: O ESPECTRO DO MAL

Seguindo as indicações de Stroheim, Jason e Maya chegam a um acampamento destruído, cheio de corpos. Aqui há dois objetos a serem conseguidos: primeiro abra a caixa na parte de baixo da tela e pegue o contador geiger - um instrumento que serve para medir radioatividade. Use-o nas moitas mais acima e procure onde a radiação estiver mais alta. Você encontrará uma ponta de flecha radioativa.

O outro item é mais complicado de conseguir. Pegue o galão de gasolina que está na barraca, a corrente que está no chão e as chaves do jipe na mão do cadáver. Coloque a gasolina no jipe e ligue o motor com as chaves. Prenda uma ponta da corrente no cilindro de reboque e a outra ponta na árvore caída. Acione o cilindro. O tronco será levantado, e você poderá erguer a lona e encontrar ali uma caixa de dinamite. Pegue.

Outra vez você vai ter que enfrentar o rio. Agora a seqüência é: cima, cima, baixo, baixo, cima. Só que, desta vez, a chegada não é nada suave. Vocês caem em uma cachoeira. Depois de uma fogueira e uma conversa, Maya resolve tomar banho no rio. Só que o general Sanchez chega atirando com seus capangas. Maya é baleada!

CAPÍTULO 12: A PASSAGEM SECRETA

Não há mais nada que você possa fazer por Maya. Você mergulha no rio, se esconde na cachoeira e encontra uma cavidade atrás dela. Mova a madeira para revelar uma porta secreta e use a ponta de flecha radioativa para abrir a fechadura.

Entrando, você se verá em uma ponte de pedra - e duas mulheres guerreiras tentam transformá-lo em paliteiro com suas flechas. Proteja-se atrás da coluna do meio. Espere até ouvir os homens do general Sanchez tentando forçar a passagem secreta. Quando isso acontecer, acenda a dinamite com o isqueiro, coloque no buraco junto da parede, espere um momento e se mande. Será preciso calcular o tempo certo: se você sair cedo demais, as amazonas vão flechá-lo; se demorar, a dinamite o fará em pedaços.

CAPÍTULO 13: A COISA NO FOSSO

Se você conseguiu se safar, o general Sanchez está acabado. Mas agora precisa encarar as amazonas. Elas pegam você e jogam no fundo de um fosso, onde a porta de uma jaula é aberta - e uma monstruosa formiga gigante avança para devorar você!

Mexa-se antes que isso aconteça: empurre a pedra que está no centro, suba nela e pegue a tocha na parede. O fogo vai impedir que a formiga se aproxime, mas a tocha não vai durar para sempre. Use a faca para cortar a flor que está pendurada ali ao lado. Pegue o bastão e os cadarços das botas que estão no chão. Amarre a faca no bastão pra fazer uma lança. Agora você está pronto para enfrentar o bicho.

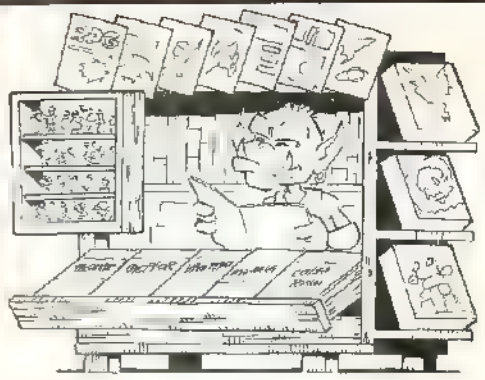
Quando a tocha apagar, ele voltará a se aproximar. Não se mexa: deixe que venha. Você não será atacado, pois a formiga será atraída pela seiva doce que escorre da flor cortada. Aproveite que ela está comendo e mate-a com a lança.

CAPÍTULO 14: AS GUARDIÃS DO ÉDEN

Tendo sobrevivido ao desafio no fosso, você é levado para um templo. Para sua surpresa, aparece Maya - viva! Ela conta que foi salva pelos lendários poderes curativos das águas mágicas daquela região, mas agora deve ficar ali para sempre. Maya oferece a você uma esmeralda fabulosa, que fará de você um homem rico. Mas Jason recusa: ele prefere ficar ali com Maya e ser feliz para sempre. Depois de tantos apuros, ele bem que merece, não é?

PALADINO

BARRAQUINHA DO ORC



O Orc continua babando muito e anunciando as ofertas dos leitores em sua barraquinha. Aproveitem!

Troco miniaturas de chumbo e cards do Dungeons & Dragons.

Demarins S. R. Messore
R. Jucuna, 349, Pompéia
São Paulo - SP - CEP 05021-010
Fone: (011) 871-4994

Vendo os livros-jogos A Cidadela do Caos e O Demônio do Rei (R$ 6,00 cada) e o Livro de Criaturas do Tagmar (R$ 7,00). Também faço traduções de livros em inglês. Preço a combinar.

Henrique Marques Samyn
R. Dr. Bernardino, 165, cj. 139, Jacarepaguá
Rio de Janeiro - RJ - CEP 21320-020

Vendo o RPG para Super Nintendo Wonderes from Ys III original, na caixa, com manual de instruções (R$ 50,00), ou troco por Dungeons & Dragons ou outro RPG.

Claude A. Wickimalder
Pça. Monsenhor J. A. Martinelli, 283
Duartina - SP - CEP 17470-000
Fone: (0142) 42-1707

Vendo seis livros jogos da série Aventuras Fantásticas (R$ 5,00 cada), entre eles: A Floresta da Destruição, O Calabouço da Morte e As Cavernas da Feiticeira da Neve.

Leonardo Coelho Marandino
R. Indaiaçú, 31, Andaraí
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20510-030

Vendo Battletech novo, na caixa, com as xerox dos robôs e os dados, único dono. Também compro RPGs e adventures de computador.

Leonardo Labussiere Kume
R. Barraquinha, 64, Água Rasa
São Paulo - SP - CEP 03347-080
Fones: (011) 965-2246 ou 291-1859

Desenho personagens para RPG e quadrinhos por encomenda.

Samicler Gonçalves
R. Washington Luiz, 341E, São Cristóvão
Chapecó - SC - CEP 89801-970
Fone: (0497) 22-5997

Quero me comunicar com aventureiros dispostos a trocar RPGs para PC, manuais dos jogos, adventures, livros e outros.

Atnoz D'Elfriend
R. Cunha Horta, 83, apto 93, Vila Buarque
São Paulo - SP - CEP 01221-030

Quero trocar meu Hero Quest com poster gigante, + xerox do mapa de buscas, por um D&D, Dragon Quest ou livros-jogos de meu interesse. Também compro dados de 10 e 20 faces.

Elias Figueroa Inri de Luna Lima
Av. Getúlio Vargas, 109, apto 1203, Centro
João Pessoa, PB, CEP 58020-000
Fone: (083) 222-5011

Vendo o jogo Dungeons & Dragons (R$ 26,00) ou troco pelo GURPS Módulo Básico ou Dungeons Master's Guide (AD&D).

Alexandre Andrade Morales
R. Bangú, 370, Bairro Sarandi
Porto Alegre - RS - CEP 91140-010

Todas as informações para novatos e veteranos, players e DMs. Dicas, aventuras, personagens e histórias horripilantes. Escreva.

Displacer Club
Av. Washington Luiz, 642
Guararapes - SP - CEP 16700-000

Procuro DMs e PJs iniciantes em Dungeons & Dragons para formar grupos de jogo nos finais de semana.

Anderson de Oliveira Caldas
R. 90-A, 96, Setor Sul
Goiânia - GO - CEP - 74093-030

Desenho e crio personagens para GURPS. Também pinto miniaturas e faço maquetes para apresentações.

Milton A. Matos Jr.
R. Soares de Avelar, 96
São Paulo - SP - CEP 04306-020
Fones: (011) 579-0553 ou 578-3958

Vendo os livros-jogos O Feiticeiro da Montanha de Fogo, As Coligações de Kether e Encontro Marcado com o M.E.D.O. Também desenho personagens e cenários para RPG, manualmente ou com computador.

Paulo Gustavo F. Barros
R. Ceçari, 09, Tatuapé
São Paulo - SP - CEP 03317-002
Fones: (011) 994-8360 ou 217-8426

Vendo uma caixa de Dungeons & Dragons, importada, pouquíssimo uso - ou troco por cartuchos de Game Boy.

Alexandre Ferreira da Silva
R. Toriba, 659, Colégio
Rio de Janeiro - RJ - CEP 21545-260

Quer vender? Trocar? Pintar? Mestrar? Reclamar? Envie seu anúncio para a Revista DRAGÃO BRASIL, seção Barraquinha do Orc Caixa Postal 19.133, CEP 04599-970, São Paulo - SP. É de graça: o Orc não cobra nada!

PERGAMINHOS DOS LEITORES

O Paladino continua brandindo sua Espada Sagrada e respondendo as cartas dos leitores. Acautelem-se, vilões!

HERÓIS MORREM, SIM SENHOR!

Venho por meio desta parabenizá-los pelo lançamento da melhor revista de RPG do mundo. (...) Tenho, porém, algumas observações a fazer sobre o primeiro número:

1-A cronologia do D&D não estava certa. A ordem correta é D&D Basic, D&D Expert, D&D Companion, D&D Master e D&D Immortal. O lançamento do AD&D nada teve a ver com uma continuação da série, e sim o desejo dos jogadores de um sistema mais realista.

2-A revista teve como tema a introdução do RPG para quem não conhecia. Isso tornou-a muito "bobinha", e creio que grande número de jogadores mais experientes não se contentaram com a edição. Sugiro que seja realizado um censo para determinar quantos jogadores existem no Brasil, o que se joga, o que não se joga, etc. (...)

3-Na aventura de GURPS "A Mata Maldita", determinado trecho diz: "cuide para que os personagens escapem, não mate nenhum por enquanto. Há muito perigo adiante, e você terá muitas chances de fazer isso". Amigos, isso é absurdo! O objetivo do jogo é se divertir, e a função do Mestre é oferecer um mundo divertido, mas NÃO MORTAL! (...) Os personagens são heróis, e todos nós sabemos que heróis não morrem.

(...) Sempre fui Mestre, e fazer aventuras é meu forte. Possuo cerca de 100 aventuras feitas por mim, e gostaria de enviá-las para publicação se for do interesse da revista. (...) Conheço com intimidade os sistemas Rolemaster, Champions, D&D, AD&D, Twilight 2000, Star Wars, Star Trek, Call of Cthullu, Torg, Cyberpunk e Indiana Jones.

Bom, fico por aqui. E, como diz um velho conhecido, "vida longa e próspera."

Maurício Salles Delayti
Copacabana - RJ

Mais uma vez fica provado o altíssimo nível de nossos leitores. Agradecemos imensamente pelas críticas e sugestões, Maurício. Vamos discutí-las:

1- Nosso colaborador Roberto realmente esqueceu de incluir na matéria os D&D Master e Immortal. Não se preocupe, ele será punido com cem chicotadas!

2- "Bobinha", Maurício? Você se esquece de que o RPG ainda está engatinhando em nosso país. Temos realmente muitas matérias para iniciantes - mas também nos preocupamos com os craques. Já fizemos o censo que você sugeriu, baseado nas centenas de cupons enviados para a promoção da DRAGON #1. O campeão disparado é o *D&D*, seguido por *GURPS* e *AD&D* - e esses títulos estão sempre presentes em nossas páginas;

3- QUEM DISSE QUE HERÓIS NÃO MORREM? O Robin morreu! O Flash morreu! O pai do Simba morreu! A Ripley morreu! O Ayrton Senna morreu! Heróis morrem, como qualquer pessoa. E a grande vantagem dos RPGs é que, como nos filmes, podemos transformar a morte do personagem na melhor parte da história - principalmente em aventuras curtas e sem continuação, como "A Mata Maldita". Que RPGista tarimbado nunca matou seu personagem para salvar o mundo? Que jogador nunca fez um ataque suicida contra um dragão? A morte do herói pode ser gloriosa, honrada, uma lenda a ser cantada pelos bardos. Um bom Mestre sabe explorar esse recurso.

Então você quer colaborar com a revista? Ótimo. Estamos abertos a publicar e remunerar trabalhos de leitores, desde que sejam de boa qualidade. Qualquer pessoa pode enviar aventuras, personagens, monstros, armas, feitiços ou regras opcionais para nossa redação. Veja como na contra-capa desta revista.

E, como diz outro velho conhecido, "que a Força esteja com você".

GURPS VAMPIRE

Achei fantástica a iniciativa de vocês de fazer uma revista sobre RPG. Eu, um pobre mortal do Rio Grande do Sul, não tinha como saber das novidades do mundo dos RPGs - e agora finalmente posso me manter informado de tudo que acontece. Mas tenho algumas dúvidas:

1- Em DRAGON #1, no final da aventura "A Mata Maldita", vocês disseram para presentear os jogadores com 10 ou 20 Pontos de Personagem. Isso não é um pouco demais?

2- Vampire: The Masquerade faz parte do sistema GURPS?

Pedro Guilherme Schneider
Novo Hamburgo - RS

Isso mesmo, Pedro. A DRAGÃO BRASIL vai até os confins do Brasil, onde nenhuma revista de RPG jamais esteve, socorrendo os RPGistas de todo o país. Respondendo suas perguntas:

1- Realmente, o Manual Básico do GURPS sugere que um personagem seja recompensado com 1-5 pontos depois de cada aventura. Abrimos uma exceção no caso de "A Mata Maldita", porque os personagens originais usados na aventura eram muito fracos - feitos com apenas 30 pontos;

2- Não e sim. *VAMPIRE: The Masquerade* é um RPG próprio, e não faz parte do sistema *GURPS*. Mas existe o suplemento *GURPS VAMPIRE*, que serve para jogar *VAMPIRE* usando as regras de *GURPS*. O mesmo acontece com o suplemento *GURPS WEREWOLF*.

UM LEITOR CHAMADO RPG

Oi! Meu nome é Robert Pascal Gerbauld, tenho 13 anos e também sou alucinado por RPG. Gostaria de mais matérias sobre livros de AD&D, e também mais aventuras prontas para esse sistema.

Robert Pascal Gerbauld
Rio de Janeiro - RJ

Ora, vejam só! Robert Pascal Gerbauld: RPG! Você nasceu para esse jogo, parceiro! Não se preocupe, matérias e aventuras de *AD&D* serão sempre uma constante em nossa revista.

MAPA PRA QUÊ?

(...) Há pouco tempo ganhei o RPG Dungeons & Dragons. No início foi meio difícil, mas, quando acabei de ler os Cartões de Aprendizagem, achei legal. Apesar de tudo, tenho algumas dúvidas. Aí vão elas:

1- O que é d3? O que é Número de Aparição? Como saber os tipos de tesouros (A, B, C, D, E)?

2- O mapa da aventura StoneFeast não combina com o tabuleiro. Devo jogar sem ele? Se não houver tabuleiro, como se movimentar? O jogo não fica chato? No pensamento é difícil demais!

3- Onde comprar mulas? E tochas? E lampiões a óleo?

Leonardo Ricco Medeiros
Batatais - SP

Parabéns por sua chegada ao mundo do RPG, Leo. Pode contar sempre conosco para resolver suas dúvidas. Vamos a elas:

1- O d3 é um dado de três faces - na verdade, um dado de seis faces com números de 1 a 3. Esses dados são difíceis de encontrar; é melhor jogar d6 e dividir o resultado por 2; Número de Aparição é a quantidade de monstros que podem surgir ao mesmo tempo quando encontrados pelos heróis; e cada letra indica um tipo diferente de tesouro, que deve ser procurado no Livro de Regras do D&D;

2- O tabuleiro que acompanha a caixa de D&D não vai servir mesmo para todas as suas aventuras. Mas quem disse que é preciso tabuleiro para jogar RPG? O jogo se passa na imaginação e dispensa qualquer pecinha ou suplemento. Mas, se achar difícil jogar desse jeito, use apenas as miniaturas colocadas sobre a mesa - sem tabuleiro mesmo. Você pode ainda desenhar seus próprios tabuleiros.

3- Os heróis podem comprar esses e outros itens em um mercado qualquer da cidade. Não há regras fixas sobre isso, invente como quiser.

CIBORGUES E BIOARMADURAS

Olá, galera da DRAGON. Jogando muito? Meu sistema favorito é o GURPS (Cyberpunk e Viagem no Tempo), e fiquei muito interesssado na matéria Bioarmadura publicada em DRAGON #1. Tenho uma dúvida: o que acontece se um humano com partes biônicas for contaminado com o embrião? As partes biônicas também sofrem mutação? Ou todo o corpo muda, exceto o membro biônico?

René Seiji Ferreira da Silva
Ituiutaba - MG

Não se esqueça, René, que agora a revista chama-se DRAGÃO BRASIL. Ainda chegam à nossa redação muitas cartas elogiando a matéria sobre a Bioarmadura. Respondendo à sua pergunta, René, as reações químicas provocadas pelo embrião atuam apenas em tecidos vivos. A armadura se forma na pele a partir de um aumento na concentração de *queratina* - a mesma substância de que são feitas nossas unhas e a casca dos insetos. Um membro biônico só será afetado se estiver recoberto com pele viva - e, nesse caso, não recebe o bônus de ST+2.

DRAGÃO DOURADO

Parabéns pela revista. Ela apresenta ilustrações caprichadas e uma linguagem descontraída e agradável. Bem diferente de uma certa Dragão Dourado, que, além de ter um minúsculo espaço dedicado ao RPG em questão, tem uma quantidade excessiva de histórias em quadrinhos - quadrinhos com ilustrações mal-feitas, de péssima finalização, e linguagem incoerente e maçante. (...)

Henrique Marques Samyn
Rio de Janeiro - RJ

Muitos leitores escrevem elogiando a qualidade de nossas ilustrações - e criticando a revista Dragão Dourado pelo excesso de quadrinhos e pelos desenhos ditos "esculachados". Pô, gente! Também não é assim, né? A Dragão Dourado optou por uma linha diversa da nossa, que procura criar um clima sombrio e medieval. É essa a razão da arte-final rebuscada dos desenhos deles - não que sejam mal-feitos, mas apenas diferentes. Quanto a ter mais quadrinhos do que RPG, esse é também o estilo editorial da revista. E ninguém pode dizer que está certo ou errado. Cada um tem seu jeito - e tem lugar pra todos eles no universo do RPG.

O FÃ DO PALADINO...

(...) Quero dar meus parabéns à revista pela matéria sobre Darkseed, publicada em DRAGON #1. Foi a matéria mais bem escrita que já li! O texto está irrepreensível, escrito de uma maneira tal que deixa qualquer RPGista com água na boca. Meus cumprimentos especiais ao Paladino. Gostaria de saber seu verdadeiro nome. Continue assim: com essas matérias, você deixa qualquer RPGista aficcionado mais aficcionado ainda!!!

Gabriel Dallograna
Curitiba - PR

Imensamente grato pelos elogios, Gabriel. É sempre compensador escrever para leitores como você. Por hora, não vou divulgar meu nome verdadeiro: paladinos são humildes e detestam publicidade! Mas, pode estar certo, eu e os outros colaboradores vamos continuar nos empenhando em escrever artigos de qualidade. A Espada Sagrada dos paladinos pode ser poderosa - mas, como já foi dito, "a pena é mais forte do que a espada".

...E O INIMIGO DO PALADINO!

(...) Quantos anos tem o Paladino? Ele sabe que no GURPS pode-se ignorar ou modificar regras? Quando eu luto com um inimigo, gosto de dar rasteira, enfiar o dedo no olho, jogar areia e outros truques baixos e infames. Não acho legal chegar e dizer: "Tem um Orc na sua frente. Jogue os dados. Hã, você o matou." Cadê a graça? Onde está o realismo?

Crianças deveriam falar dos jogos que gostam (Hero Quest, por exemplo), e não falar besteiras. (...) O Paladino é filho do dono da revista, ou é só um sobrinho?

Júnior
Florianópolis - SC

Você deve estar se referendo à matéria sobre *O Desafio dos Bandeirantes*, publicada em DRAGON #1, onde um trecho falava sobre a complexibilidade das regras do GURPS.

Há dois tipos de jogadores de RPG. Uns são como você: detalhistas e pacientes, se aprofundam nas regras, passam todo o seu tempo livre folheando o manual do jogo e não têm preguiça de consultar tabelas durante quinze minutos para resolver um único combate. E há os do segundo tipo, que gostam de um ritmo mais vertiginoso na partida, preferem um agito maior - e não se importam de decapitar o pobre Orc com uma única jogada de dados.

Eu, pessoalmente, sou um defensor convicto dos RPGs com regras simples - mas a verdade é que nenhum dos dois está errado. Uns gostam de jogar com mais realismo, e outros com mais emoção. Se o método funciona e diverte o jogador, que importa se ele é detalhista ou agitado? Cortem as regras do GURPS! Ou usem todas elas! Não importa! O negócio é se divertir!

A propósito: tenho 24 aninhos. E você? Pela sua letra, ainda deve estar no jardim da infância...

VAMPIRO INJUSTIÇADO

Em Dragon #1 falamos sobre a versão traduzida do RPG *Vampire*, cujas falhas de tradução foram apontadas por nosso redator Luigi Sortudo. Todavia, como é da natureza dos menestréis, nosso bardo às vezes "exagera" um pouco suas histórias - e certas injustiças foram cometidas na matéria:

- A edição traduzida de *Vampire* define os cidadãos do Terceiro Mundo como "marginais". Isto faz parte da obra original de Mark Rein-Hagen, e NÃO se trata de preconceito ou erro de tradução por parte da Devir - como a matéria fez parecer;
- A tradução da palavra *Wits* para *Raciocínio*, embora incorreta de acordo com o Aurélio, NÃO o é para diversos dicionários inglês-português. Apenas seu uso está equivocado, já que Raciocínio não significa velocidade de pensamento, como o jogo afirma. Isso, contudo, não afeta em nada o mecanismo do jogo;
- A edição nacional de *Vampire* NÃO traz uma dentadura de vampiro grátis. Apenas umas poucas livrarias optaram por incluir esse brinde no livro, por sua própria iniciativa.

Nossa opinião ainda é a mesma com relação a todas as outras falhas apontadas pela matéria. Que fique claro, contudo, que NÃO ESTAMOS de perseguição com ninguém. Não temos nada contra a Devir - pelo contrário, ficamos felizes com sua iniciativa em trazer para cá obras primas como *GURPS* e *Vampire*. Todos nós, RPGistas, devemos muito a eles. Mas os erros existiam, e nosso dever era apontá-los.

REVISTA BRASIL DRAGÃO
CAIXA POSTAL 19113 -
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP

RESULTADO DA 1ª SUPERPROMOÇÃO DRAGON

Foi muito difícil escolher apenas três entre as centenas de slogans enviados à nossa redação, mas aqui estão eles. Parabéns, ganhadores!

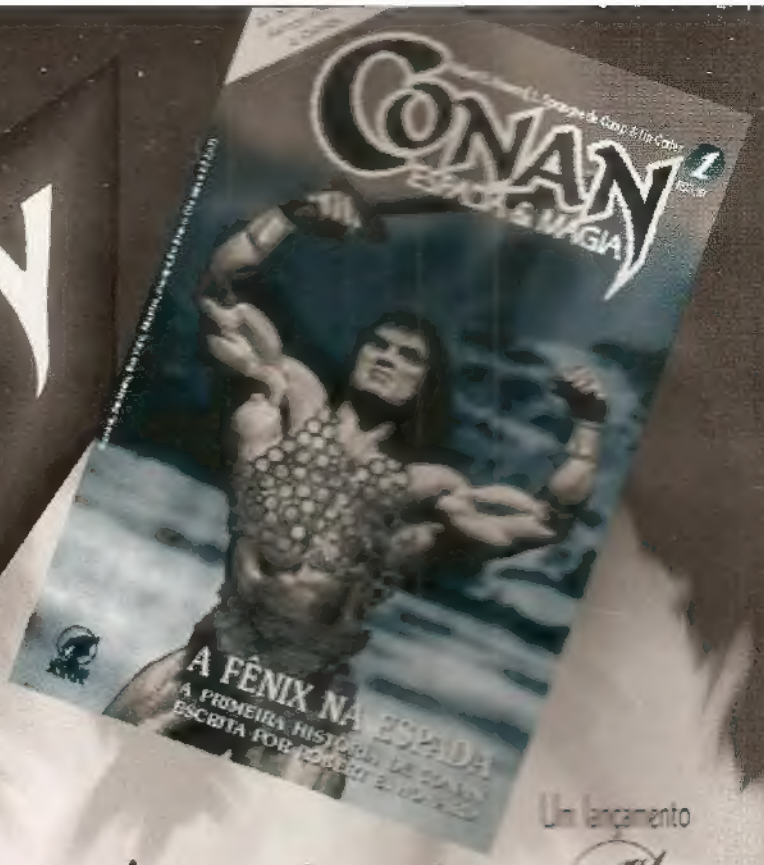
1º lugar) Dragon: só podia ser coisa de Mestre
Erick Bastos de Almeida
Rio de Janeiro - RJ
Prêmio: R$ 50,00 em jogos de RPG

2º lugar) Dragon: não vá para o Dungeon sem ela
César Rodrigues Pimentel
São Paulo - SP
Prêmio: R$ 30,00 em jogos de RPG

3º lugar) Dragon: o seu melhor inimigo
Marcelo de Carvalho Mauricio
Guarulhos - SP
Prêmio: R$ 20,00 em jogos de RPG

CONAN

ESPADA & MAGIA



Já nas bancas!

Finalmente, as histórias que deram origem a Conan!

Um lançamento
UNICÓRNIO AZUL

COLLECTIBLES STORE

MEMORABILIA

KITS — POSTERS — UNIFORMES — TRADINGS CARDS — BOTTONS
JOGOS — LIVROS — CD'S — BRINQUEDOS E MUITO MAIS!!!

Conheça hoje mesmo a primeira *collectible store* do Brasil.
Memorabilia é o único lugar onde o colecionador de ficção científica,
aventura, terror e quadrinhos vai encontrar tudo
o que procurava ou nem pensava que existia.
Visite-nos ou peça um catálogo grátis.

Rua Humberto I, nº877 - Vila Mariana (Próximo ao Metrô Ana Rosa)
São Paulo - SP - CEP 04018-033
Fone/fax : (011) 549-9960

FORBIDDEN PLANET

Agora também na ZONA SUL de São Paulo

Av. Ibirapuera, 2473

Telefax. (011) 240-3213 São Paulo - SP

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Forbidden Planet

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
Tel. (011) 62-0468 - São Paulo - SP

Rua Gabus Mendes, 29
(trav. rua 7 de Abril - Centro)
Tel. (011) 259-8963 Fax. 255-0959
São Paulo - SP

Shopping La Plage - Cj. 144
Praia de Pitangueiras
Tel. (0132) 87-1025
Guarujá - SP

Correspondência e pedido para Caixa Postal - 6656 CEP 01064-970 - São Paulo - SP